CASUS BELLI

PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION

jeux de rôle
wargames
jeux de plateau
figurines

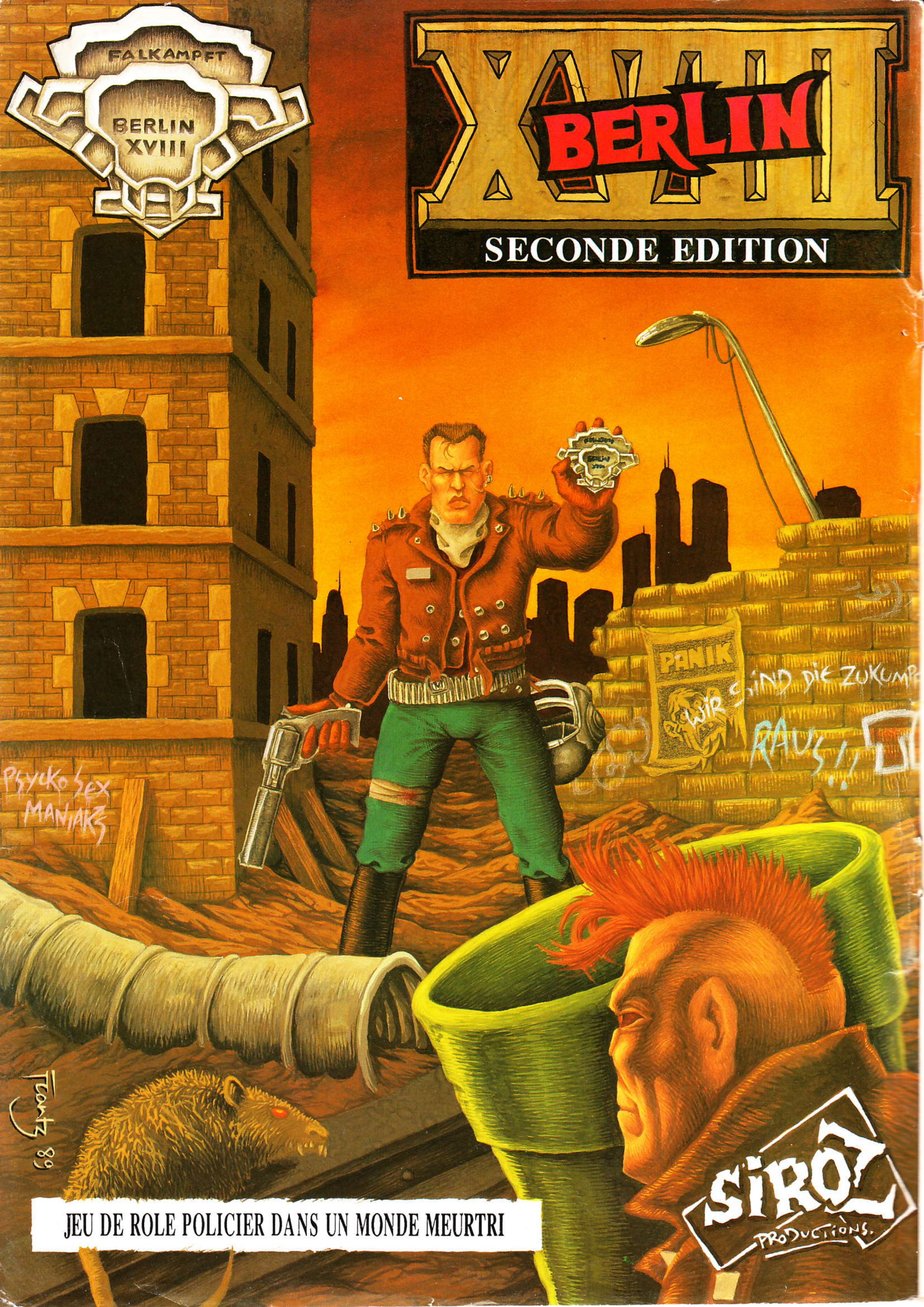
SF Rétro:
Space 1889

les Bleus et les Gris

le dossier
Guerre de Sécession

et...
le château des Gnobelains

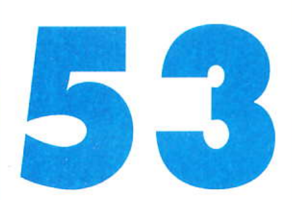



FALKAMPFT
BERLIN XVIII
BERLIN XVIII
SECONDE EDITION
PANIK
WIR SIND DIE ZUKUNF
RAUS!!
PSYCKO SEX MANIAKZ
JEU DE ROLE POLICIER DANS UN MONDE MEURTRI
SIROZ
PRODUCTIONS



Pour étonner le monde, il faut s'étonner de lui. Les savants et Science & Vie Junior ne font rien d'autre. Mais à une époque où les satellites se marchent sur les antennes pour déverser l'information, où chaque mois voit sa moisson de découvertes, il faut un flair de chercheur d'or pour trier les pépites. Sans parler de la traduction nécessaire des jargons de la Babel scientifique. Et c'est le rôle de Science & Vie Junior. Dire très simplement des choses compliquées. C'est le style de Science & Vie Junior. Les dire avec des photos spectaculaires, les expliquer avec rigueur mais sans se prendre au sérieux, c'est l'esprit de Science & Vie Junior. Quand on est junior, c'est toujours le moment de découvrir, mais ce n'est jamais celui de s'ennuyer.

PLONGEZ DANS LE GRAND BLEU : Science & Vie JUNIOR et les centres d'enseignement PADI vous offrent votre initiation de plongée en scaphandre autonome.



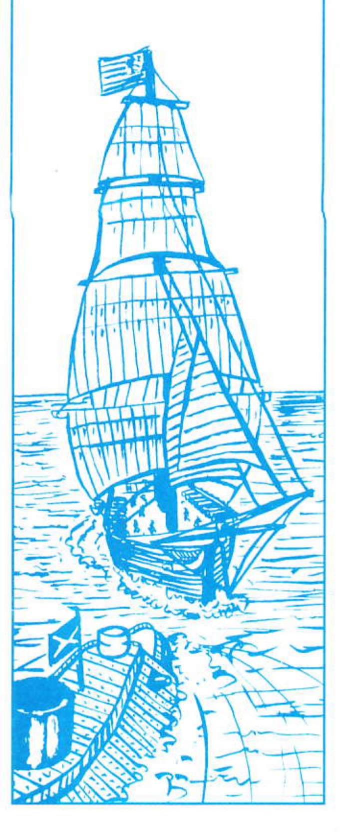
CRITIQUES, ARTICLES & AIDES DE JEU

LES JOLIS DESSINS

SCÉNARIOS

DOSSIER GUERRE DE SÉCESSION

RUBRIQUES

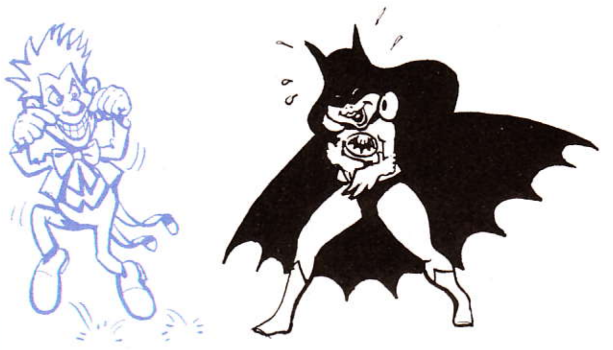


Notre **bulletin d'abonnement** se trouve en page 37. Ce serait dommage de ne pas en profiter.

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios: AD&D est édité par TSR, Rêve de Dragon est édité par la NEF, James Bond est édité en France par Jeux Descartes, Stormbringer est un jeu Chaosium édité par Oriflam, Space 1889 est édité par GDW.

La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés.

CASUS BELLI N° 53. Publié par Excelsior Publications, 5 rue de la Baume, 75415 Paris Cedex 08 - Tél: 40.74.48.48. Périodicité: bimestrielle. Dépôt légal: 3e trimestre 1989. N°8600977. Commission paritaire N°63.264. Copyright CASUS BELLI 1989. DIRECTION ADMINISTRATION. Président-Directeur Général: Paul Dupuy. Directeur Général: Jean-Pierre Beauvalet. Directeur de la publication: Paul Dupuy. Directeur Financier: Jacques Béhar. Directeur Marketing et Commercial: Francis Jaluzot. Directeur des Etudes: Roger Goldberger. Directeur Commercial Publicité: Ollivier Heuzé. Directeur du département télématique: Michel Brassinne. RÉDACTION. Rédacteur en chef: Didier Guiserix, assisté de Jean Balczesak et Pierre Rosenthal. Coordination wargame: Laurent Henninger. Secrétaire de rédaction: Agnès Pernelle. Maquette: Agnès Pernelle, assistée de Christophe Bouillet. Problèmes Assistés par Ordinateur: Pierre Rosenthal. Secrétariat: Valérie Tourre. Illustrateurs: Rolland Barthélémy, Frédéric Blanchard, Christophe Bouillet, Didier Guiserix, Olivier Ledroit, Florence Magnin, Mathieu Roussel, Stéphane Truffert. SERVICES COMMERCIAUX. Abonnements et Numéros antérieurs: Susan Tromeur. Vente au numéro: Jean-Charles Guerault, assisté de Nadine Mayorga. Réassorts et modifications: Terminal E 91. Téléphone Vert: 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures: Valérie Lahanque. PUBLICITÉ. Isabelle Blanchard - 5 rue de la Baume, 75415 Paris Cedex 08. Tél: 40.74.49.06. Excelsior Publications S.A., capital social: 2.294.000 F, durée 99 ans. Principaux associés: M. Jacques Dupuy, Melle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy. Imprimerie SAIT- Tél: 30.50.40.90.



Hop, c'est la rentrée. Je suis presque sûr que vous étiez partis pendant ces mois d'été. Quelle erreur. Il faut qu'on vous raconte ce que vous avez raté.

A commencer par l'évanouissement de Donjons et Dragons. Pouf!... L'importateur n'est plus l'importateur, et tous les produits TSR sont donc en stase temporelle, dans la Twilight zone ou une bouche d'égout. Bien malin celui qui pourrait dire où, quand, et lesquels vont réapparaître, et sous quelle banière. N'ayez pas d'inquiétude, cela devrait se résoudre relativement rapidement, mais avis aux petits éditeurs: l'absence d'offensive commerciale d'ampleur sur les produits TSR avait permis le développement de nombreux jeux français. Si une grosse maison se lançait dans le jeu de rôle, ou si TSR reprenait le flambeau lui-même, la situation pourrait bien changer.

L'été est aussi la saison des grosses conventions aux États-Unis. Nous y sommes allés prendre le vent. La tendance nouvelle est au Cyberpunk! Entre les petits éditeurs du jeu du même nom, qui publient supplément sur supplément, et Shadowrun, le nouveau bébé de FASA, la concurrence sera rude.

Le soleil a dû également frapper exceptionnellement sur Nothingham. Les quatre nouveautés de Games Workshop sont des jeux Troll (non, pas jeux d'rôles, j'ai bien dit jeux Troll) pour les 7-8 ans, cocktails de DungeonQuest, de dominos ou de jeu de l'oie, et des crados... A offrir pour Noël à vos petits cousins?

Et à Casus? Eh, nous ne sommes pas partis non plus. Il y avait d'abord ce beau numéro à préparer, et surtout son petit frère Simulacres, le premier hors série de Casus Belli (et sans doute pas le dernier) pour mi octobre. A force de dire qu'un système de jeu de rôle simple devrait voir le jour pour tout un tas de raisons (l'initiation, bien sûr, mais aussi les parties rapides, ou entre joueurs ne pratiquant pas les mêmes systèmes...), nous nous sommes aperçus que nous en avions un sous la main. Plus performant que R.O.L.E. (publié dans notre numéro 34, mais trop simpliste), Simulacres joue sur les combinaisons de facteurs. Un petit nombre de caractéristiques interagissent ainsi pour donner un maximum de possibilités. Testée depuis trois ans, et très intensivement ces derniers mois, la mécanique est maintenant bien huilée. Nous vous la livrons dans un environnement de scénarios, de conseils, de directions et de références afin que vous puissiez en tirer le meilleur parti. A vous de jouer...

Joe Casus et Annabella Belli

CALENDRIER

présent

Douai

16/17 septembre

La Guilde Flandre-Artois organise la **pré-convention nord européenne du jeu de simulation.** Elle comprend déjà trente clubs membres et de nombreux adhérents individuels. Cette réunion sera l'occasion de rencontrer des clubs belges mais aussi les guildes bretonne, normande et picarde afin de poser les bases d'une fédération nationale. Tous renseignements à la Guilde Flandre-Artois, 38 rue de la Boucherie, 59500 Douai. Tél: (16) 27.98.99.88.

Provins

16/17 septembre

La 2e réunion du club Pythagore de Provins vous permettra de jouer toute la nuit à Maléfices dans la superbe salle de la Grange aux Dîmes. Un buffet costumé dans le style de la Belle Epoque se tiendra le dimanche au Caveau Saint-Esprit en présence de l'actrice Judith Lecordelier et des auteurs de Maléfices. Le dessinateur Gilles Lautussier fera des dédicaces. Renseignements et inscriptions avant le 6 septembre auprès de *Jeux Descartes* — Valérie Lahanque, 5 rue de la Baume, 75008 Paris. Tél: (1) 40.74.49.04.

France

jusqu'au 9 octobre

Le club des Technoguerriers annonce un **concours de scénarios sur D&D.** Les œuvres sont à envoyer à David Bouhadana, 11 allée du 19 mars 1962, 95200 Sarcelles. Tél: (1) 39.90.26.34 (après 17 h). Trois scénarios seront choisis, mais nous n'avons aucune indication sur les prix attribués.

Région parisienne

Toute l'année

Les Civilisations Hyperboréennes est une organisation de **grandeur-natures** bien particulière. Elle propose des thèmes sur lesquels les joueurs peuvent participer durant toute l'année. Actuellement vous pouvez participer aux séries:

— Blade Runner. Ici il s'agit plutôt d'un killer qui a lieu 24 h/24, 365 jours par an.

— Le dormeur des eaux mortes: basé sur Lovecraft.

— Chronos: aventures spatio-temporelles.

— Les Mondes Successifs: univers parallèles.

Inscriptions et renseignements complémentaires: (1) 47.31.17.85 (de 17 h à 21 h).

avenir

St Nazaire

20/23 septembre

Dans le cadre des manifestations «le clip d'une vie» organisées par l'Office Municipal de la jeunesse de St Nazaire, sur le parvis de l'hôtel de ville, le club *Tactique et jeux d'rôle* effectue une **animation jeu de rôle** tout au long de ces quatre jours. On fera des parties de Cthulhu, AD&D, Stormbringer, des concours de peinture de figurines, etc. Contact: Emmanuel Petit, 21 avenue de Cavaro, 44380 Pornichet. Tél: (16) 40.61.41.32.

Mirwart (Belgique)

29 sept./1er oct.

L'A.S.B.L. Espace-Jeu organise son **sixième grandeur-nature médiéval fantastique «Gobelande»** qui se déroulera dans le domaine de Mirwart, dans la province du Luxembourg, à proximité de St Hubert. Après avoir rétabli l'ordre et la tranquillité dans son fief, le prévôt de Mirwart, devenu chevalier, va devoir faire face à une nouvelle menace. Quel côté choisirez-vous: Loi ou Chaos? Renseignements auprès de Laurent Massotte, 11 rue de l'Etuve, 4000 Liège, Belgique. Tél: (19) 041/22.15.56.

Belfort

30 sept./8 oct.

Nombreuses manifestations dans le cadre de la **Fête de la Jeunesse de Belfort**, avec Belfort Information Jeunesse et la boutique Fantasmagorie.

• Le 30 septembre à 20 h: nuit du jeu à l'Office du tourisme, avec l'association *La Geste et le club de l'ENIB.*

• Le 4 octobre: **animation auprès des écoles**, à la bibliothèque municipale, dans le cadre d'une exposition sur le jeu de rôle.

• Les 7 et 8 octobre: jeu de rôle **grandeur nature** dans le cadre du château. Le scénario a pour cadre le retour de croisade en 1011 du Comte de Belfort, organisation Paradoxes.

Renseignements manifestation: boutique *Fantasmagorie* (16) 84.28.55.99.

Renseignements grandeur nature: *Paradoxes*, 100 avenue Gabriel Peri, 93400 Saint-Ouen, Tél: (1) 40.12.28.60.

Cesson-la-Forêt

7/8 octobre

Le club *Durandal* organise un **tournoi de jeux de rôle** à la salle Shipping

Nouvelles du Front

Soudbury (à côté de la piscine), à Cesson-la-Forêt (77240). Le 7: AD&D niv. 3-6, Cthulhu. Le 8: Teenage Mutant & Ninja Turtles. Renseignements au magasin l'Arche Ludique, à Bonneuil-sur-Marne. Tél: (1) 43.99.54.29 (du lundi au jeudi).

Poitiers
7/9 octobre

Malgré la disparition des journées du jouet de pointe, **les 24h du jeu** verront bien leur **3e édition** se dérouler. Il y a aura des démonstrations, un tournoi jeu de rôle multi-jeux et des parties de Blood Bowl, SuperGang et des Aigles. Renseignements: *CAP Sud* — 24 h du jeu, rue de la jeunesse, 86000 Poitiers. Tél: (16) 49.58. 53.93.

Les Mureaux
8 octobre

Le club de jeux de rôle *Les Loups de l'Apocalypse* organisent **un tournoi** sur AD&D, Trauma, l'Appel de Cthulhu, Stormbringer, Star Wars et Paranoïa à la médiathèque des Mureaux. On pourra aussi assister à une **démonstration des Divisions de l'Ombre**. Tous renseignements à A.J.R.M., 4 rue des Près, Arnouville-les-Mantes, 78790 Septeuil. Tél: (1) 30.93.99.39.

Châlons sur Marne
13/15 octobre

L'association *La Schapska Hobby-Champagne* organise **le 1er Salon de la Maquette, de la figurine et du Modélisme** de Champagne. Renseignements au (16) 26.21.17.73.

Toulouse
14/15 octobre

La finale de la Coupe de France de Jeu d'Histoire Antique Médiéval aura lieu sur la règle Charges, à l'USAT de Toulouse. L'entrée est libre et les visiteurs pourront aussi assister à des animations et autres démonstrations. Renseignements: Jean-Bernard Vincent, C.C.F.J.H., 2307 tour Atlas, 10 villa d'Este, 75013 Paris. Tél: (1) 45.86.70.40.

Caen
21/22 octobre

Les chevaliers du tout Caen organisent une **manifestation** à la salle St Sépulcre (en face du château). Samedi après-midi: démonstrations et initiations à divers jeux de rôle, plateau, wargames et classiques. Samedi soir: 1ère partie du tournoi de JdR avec AD&D, MERP, Warhammer, Hawkmoon, etc. Dimanche: 2e partie du tournoi avec un module AD&D. Renseignements: Christophe Dufaux, 12 rue de la falaise, 14300 Caen. Tél: (16) 31.34.74.22.

Clermont-Ferrand
27 oct./5 nov.

Le Festival International de l'Imaginaire couplera encore une fois SF, cinéma et **jeux de rôle**. Espérons que ces derniers auront une part plus importante que lors de la dernière édition. On profitera de l'occasion pour récompenser les gagnants du concours de jeux originaux et des scénarios Animonde.
Renseignements: Les Silmarils, Laurent Alonzo, 12 rue du Maréchal Joffre, 63000 Clermont-Ferrand. Tel: (16) 73.90.91.42.

Rocquebrune - Argens
28/29 octobre

La confrérie des Ténèbres, en association avec «*Vivre Jeunes*» La Seyne, organise un grand **semi-réel médiéval fantastique** sur le site des montagnes de Roquebrune/Argens. Le scénario «La main du dompteur» se déroulera dans un XIIIe siècle quasi-historique et sera l'occasion d'un challenge inter-clubs. Renseignements: Mr Franck Arnaud, Poste EDF de l'Escaillon, chemin de Bel Visto, 83200 Toulon. Tél: (16) 94.24.08.63.

Paris
28/29 octobre

Le **tournoi Richard Lenoi** aura lieu comme toutes les années au *Plan d'Enfer*, 27 rue du Chemin Vert. On y jouera à SuperGang, Full Metal Planète, Tempête sur l'Echiquier et Rêve de Dragon.

Paris (Forum des Halles)
28 oct./4 nov.

L'association *Forum International des Ludographes* (F.I.L.) organise dans les Halles le premier **Forum des Jeux**, à la Maison des Associations de Paris. Elle se propose de faire se rencontrer le grand public, les créateurs de jeux, les éditeurs et diffuseurs de jeux, les fédérations, clubs et associations. Son président est Pierre Berloquin, un des piliers des premiers temps de Jeux et Stratégie. Bien sûr, **Casus Belli** sera présent. Tous renseignements à F.I.L., 36 rue Sedaine, 75011 Paris. Tél: (1) 47.00.70.32.

Paris
3/4 novembre

Le trophée Sun Tzu se déroulera à la mairie du XVIe arrondissement de Paris, avenue Georges Mandel. Chaque personne désirant participer à ce tournoi de Jeu d'Histoire doit prêter une armée. L'entrée est libre et chaque concurrent devra affronter ses adversaires lors de quatre parties tournants avec une armée nouvelle à chaque fois.

Renseignements: Jean-Bernard Vincent, C.C.F.J.H., 2307 tour Atlas, 10 villa d'Este, 75013 Paris. Tél: (1) 45.86.70.40.

Yverdon (Suisse)
4/5 novembre

N'oubliez pas vous rendre à cette déjà célèbre **convention de jeux de rôle** de l'autre côté de la frontière.

Chamalières
4/5 novembre

La *3e convention de l'A.J.C.* sera l'occasion d'un **concours de dioramas et d'un tournoi multi-jeux**. Tous renseignements à l'A.J.C., 11-13 rue des Saulées, 63400 Chamalières.

Caen
10/11 novembre

L'association *Les Chimères* organise le **2nd Forum du Jeu de Caen**, dans l'enceinte du château, salle de l'échiquier. Le tournoi aura lieu à huis clos le vendredi soir; les samedi et dimanche ouvrant les portes des démonstrations, débats, rencontres et conférences au grand public, de 10 h à 20 h. Présences attendues d'Agmat/Citadel, Dragon Radieux, Patrick Durand-Peyrolles (Empires & Dynasties), Jean-Luc et Valérie Bizien (Hurlements).

Compiègne
10/11 novembre

La **première convention des jeux de rôle français** aura lieu à l'initiative de la *Guilde des Jeux de Simulation de Picardie*. De très nombreux auteurs français sont attendus, les nouveaux créateurs peuvent contacter directement les organisateurs. Olivier au (16) 44.54.74.05, Yannick au (16) 23.53.51.79 ou Olivier au (16) 44.40.22.63.

Nancy
25/26 novembre

Après le succès des Joutes du téméraire de l'an passé, *l'ESSTIN* (Ecole Supérieure des Sciences et Technologies de l'Ingénieur de Nancy) renouvelle sa **convention** au Palais des Congrès de Nancy. Une originalité, des entreprises de la région s'affronteront sur le jeu de plateau Krystal. Au programme le samedi: 2e Coupe de France Stormbringer, Maléfices et RuneQuest. Le dimanche: James Bond et Star Wars. Le week-end entier: une campagne Amirauté, un tournoi Auerstaedt, le tournoi sur les jeux de plateau Full Métal Planète, Excalibur et La fureur de Dracula. Renseignements et inscriptions: Cercle des élèves de l'ESSTIN, Parc Robert Bentz, 54500 Vandœuvre. Tél: (16) 83.50.33.12.

Limoges
25/26 novembre

Le Salon annuel des jeux de simulation à Limoges est comme toujours organisé par le magasin *La Lune Noire*.

Lorient
9/10 décembre

Le club *Les Jongleurs de l'Imaginaire* et *la Guilde de Bretagne* organisent une **rencontre régionale de jeux de simulation** à la maison du Moustoir (derrière le stade) à Lorient. Au programme: jeux de rôle, de plateau, d'Histoire, des forums, des figurines, un espace «grandeur réelles» et le 4e congrès de la Guilde. Contact: Les Jongleurs de l'Imaginaire, Maison du Moustoir, 56100 Lorient ou Guilde de Bretagne, 9 rue de la Paillette, 35000 Rennes.

Chamalières
10/11 décembre

Le 3e trophée Vercingétorix et Coupe de la ville de Chamalières aura lieu dans la salle du Carrefour Europe, avec le soutien de *la Fédération Française de Jeu d'Histoire* et du *Comité de la Coupe de France*. On jouera sur la règle Charges pour 25 mm, en période Antique Médiévale. Renseignements en échange d'un enveloppe timbrée à l'A.J.C., 11-13 rue des Saulées, 63400 Chamalières.

Lorient
16/17 décembre

Le Korrigan Maquettes' Club organise une **expo-concours de maquettes et de figurines** au Palais des congrès de Lorient. Renseignements: M.J.C., 133 rue Beau vais, 56100 Lorient. Tél: (16) 97.84.82.85.

Paris
7/16 avril 90

On nous disait qu'il serait enterré! De nombreux organisateurs nous ont promis qu'ils pourraient monter une manifestation bien meilleure! Toujours est-il que le **5e Salon National des Jeux de Réflexion** est prévu pour Pâques de l'année prochaine.

CONSULTEZ
ET
INSCRIVEZ
vos manifestations
24h/24
3615
CASUS
Rubrique CAL

Toulon

Permis de Jouer!

Ce tournoi France Sud Open portait le numéro 007, Permis de Tuer était annoncé, l'un des organisateurs était aussi l'auteur de la version française de ce Jeu de Rôle... Bref, James Bond était l'hôte invisible mais bien présent de la convention (on a cru le reconnaître, mais il s'agissait du rédac'chef de Vendredi 13), et a même réussi à s'infiltrer à Casus puisque le scénario Bond du tournoi est dans notre encart Aventures...



Profitant de la présence de personnalités du jeu, de nouveaux auteurs venaient faire des démos de leurs créations comme ici un jeu de plateau fantastique.

Ce n'était pas pour autant le seul joué. Un système «à la carte» permettait en effet de choisir ses jeux préférés en fonction du thème du jour (en gros: passé, présent, avenir) et bien sûr des MJ. Autre originalité, très habile: les MJ n'étaient pas enchaînés à leur



Enfin, en soiree, un concours de costumes très difficile à départager. NB: il y avait aussi des messieurs, évidemment, mais la photo était ratée...

poste, puisqu'on pouvait tournoyer d'un côté différent de l'écran à chaque manche (d'où le titre, hé hé!). Présence remarquée également, celle de l'anglais Trevor Halsall, auteur de la règle Newbury, invité par les figurinistes, très actifs dans la région.
En dehors des tournois, le FSO suscite beaucoup d'activités ludiques et conviviales: Grandeur Nature par Aria, initiations (j'en ai profité pour retester Simulacres avec de vrais néophytes), etc. En prime, Hurlements s'est vu décerné le prix du Meilleur Jeu de Rôle 88-89 par la toute nouvelle Coordination des Clubs de Jeux de Simulation de la Côte d'Azur (CC JeSiCA?).



Projet de «gisant avec plaque» pour le tombeau de Jean-Luc Bizien.

Parthenay

Passé du Conditionnel

«L'Arc et la Faux» était le titre du jeu de rôle grandeur nature organisé par Paradoxes dans le cadre du FLIP 89.
Cette année-là, la ville était aux mains des anglais... Entre les forces d'occupation dites «régulières» (A) et peu



A

efficaces, et les autres, des mercenaires au maintien plus chaotique (B), mais plus musclés, les habitants, ces pauvres français occupés, ne savaient vraiment plus où donner de la tête. Devant une auberge, (C) les rumeurs sur l'apparition d'individus surgis du néant vont bon train. Sorcellerie que tout ça!
Le mercredi précédent, c'était la Guilde de Bretagne qui organisait une animation en semi-réel, sur le thème «retrouvez le trésor des Templier», avec une structure simple permettant à



B

quiconque de prendre le train en marche. Une quête à laquelle ont d'ailleurs participé de nombreux jeunes, simples touristes passant par hasard et littéralement «pris au jeu».



C

Henin-Beaumont

Les nains ont commencé petits.

Les Nains des Beaux Mont font régulièrement parler d'eux. Cette fois au service de la figurine. Avec le concours de la Guilde Flandre Artois, le club organisait au début de l'été une journée figurine jouant sur les deux tableaux: concours de peinture d'un côté, de l'autre initiation au jeu avec figurines, historique avec Les Aigles, ou fantastique avec La Flèche et L'Epée. Astuce: l'une des catégories



du concours de peinture exigeait qu'un nain soit le centre d'intérêt de la scène.

Compiègne

Bip Bip

L'E.S.C. Compiègne, avec le concours incontournable de Kiki l'Ingénieur et son fusil à pompe, remet ça dans le Grandeur Nature. Après le Killer-gore auquel nous avions fait écho, les affreux quittent l'urbain pour le forestier. Pour ce Rambo-gag, un satellite météo russe (météo seulement? Mon œil!) vient de tomber en forêt de Compiègne, qui se met à grouiller de Chinois, d'Uessiens et d'Uèrèssèssien. Malgré des trésors de diplomatie, les Gardes Forestiers n'ont pas gagné. C'est peut être pour ça que les rencontres diplomatiques ont rarement lieu de nuit dans des marécages...



CLUBS

De nombreux clubs nous ont écrit pour signaler leur réouverture en septembre. Nous ne pouvons malheureusement pas les publier tous et vous rappelons que l'annuaire complet des clubs de France est consultable sur notre service minitel 3615 CASUS.

■ **Angers.** Le Lansquenet club C.M 49 est un club polyvalent, axé aussi bien sur les jeux de plateau, de rôle, les maquettes et bien sûr les wargames. Leurs stratèges vous invitent le vendredi soir, Parc de l'Arboretum, rue du château d'Orgemont, Angers, à des parties de Advanced Squad Leader, Air Force, Amirauté, Harpoon, Longuest Day, Gulf Strike, Operation Typhoon, etc. Pour plus de renseignements, contactez le (16) 41.86.08.07 ou écrivez à la boutique Evasion, 74 rue Baudrière, 49000 Angers.

■ **Caen.** L'association Chimères crée à partir du 22 septembre un club de jeux de simulation au centre d'animation La Prairie, 9 avenue Albert Sorel, 14000 Caen. On jouera tous les vendredis soir à des jeux de rôle ou de plateau, en favorisant l'initiation. renseignements auprès de Jean-Luc Bizien au (16) 31.86.51.75.

■ **Choisy.** Les Seigneurs de l'Ombre se réunissent les mercredis et samedis après-midi pour pratiquer tous les JdR. Ils recrutent joueurs et joueuses. Adresse: SMJ de Choisy-le-roi, 94600. Tél: Michel au (1) 48.52.61.58.

■ **Bonneuil/Marne.** Le Killer Monster Band (et non pas La Lune Noire comme il était prévu) s'ouvre dès le 15 septembre à la MJC de Bonneuil sur Marne, 10 rue Guy Mocquet. On y jouera tous les samedis après-midi et soir. Tél: (1) 43.39.71.35. à la *MJC ou au magasin l'Arche Ludique* (1) 43.99.54.25.

■ **Bretagne.** Pour contacter la Guilde de Bretagne, une permanence est assurée les mercredis soir et jeudis après-midi à la MJC Rennes. Tél: (16) 99.59.34.07. Les autres jours, il est possible de laisser des messages.

■ **Brignais.** L'équipe de Coups Critiques (le fanzine) annonce la création du C.R.A.N.E., Club Rôliste des Adeptes du Noir Emblème. On jouera aux jeux de rôle et de simulation les vendredi soir et samedi après-midi dans cette commune du Rhône. Pour plus de renseignements, rendez-vous à l'Assemblée Générale qui se tiendra le 22 septembre à 20 h et téléphonez à Christophe Degouve au (16) 78.05.50.79.

■ **Paris.** Le club l'AJHIS (où nous le rappelons, vous pouvez rencontrer nombre de rédacteurs wargame de Casus Belli) a maintenant le téléphone: (1) 46.27.49.60. L'adresse est toujours le 30 rue Pouchet, 75017 Paris.

■ **Picardie.** La Guilde des Jeux de Simulation de Picardie est née. Son baptême aura lieu le 11 novembre à la première convention des jeux de rôle français, à Compiègne (voir Calendrier).

■ **Sarcelles.** Le club des Technoguerriers vous annonce sa création. Pour tous renseignements, écrivez à David Bouhadana, 11 allée du 19 mars 1962, 95200 Sarcelles. Ou téléphonez après 17 h au (1) 39.90.26.34.

■ **Vervier (Belgique).** Il existe maintenant une antenne du club Phytagore (joueurs de Maléfices) en Belgique. C'est le club Phytagore, 26 rue Victor Bouillenne, 4800 Verviers, Belgique. *Tél (19) 087/22.85.33.*

Vous cherchez un club?

3615 casus

Rubrique CLU

Boutiques

MAUREPAS

L'Arche Perdue est un magasin de jeux de société, jeux de rôle et figurines. Vous le trouverez 5 place des Echoppes, MAUREPAS.

PARIS

La boutique pilote Descartes 40 rue des Ecoles déménage au 52 rue des Ecoles (à l'angle de la rue St Jacques). Vous y découvrirez plus d'espace, une climatisation, un sous-sol aménagé et... des jeux.

les nouveautés



Des wargames, des rôles, et des scoubidoubidous...

EN FRANCAIS DANS LE TEXTE

Dragon Radieux

● **Hurlelune n° 2** est prévu pour octobre, il contiendra des descriptions du XIIe siècle, de la province d'Aquitaine, une étude des rapaces, et deux scénarios.

● **Aristo, Intrigues à la Cour du Roi Soleil** est un jeu de plateau de Philippe Mouchebeuf (auteur de Fief) qui associera rôle (vous êtes un courtisan), diplomatie (alliances et mariages) et plateau traditionnel (cartes et pions). Sortie prévue fin octobre.

● L'**Anashiva Reahana n° 3** sera un recueil de scénarios pour Empires & Dynasties. Sortie en novembre.

● Enfin, il est prévu une réédition de **Trégor** univers médiéval revue et augmentée. Ainsi que la parution des Chroniques de Trégor n° 1.

Editions D3

● **Alter Ego** est un jeu de rôle qui se présente sous la forme d'un classeur A4, d'environ 170 pages, dont la couverture couleur sert d'écran. L'action se déroule au XXVIIe siècle, après d'interminables guerres de religion. Le système solaire est entièrement connu, des planètes en dehors du système comme Incubus, Draco, Ulysse sont colonisées à moins de 4 années de voyage. On n'a pas encore découvert l'hyper espace et on se déplace moins vite que la lumière (ne me dites pas que l'on ne connaît pas de planètes habitables à cette distance, je le sais). L'humanité, ou tout au moins les personnages, appartiennent à des clans: Cyber Nautes (hommes machines), Secto Nautes (religieux), Astro Nautes (navigateurs), Techno Nautes (tous services), Docto Nautes (enseignants et savants), Argo Nautes (escrocs et pirates), Interco Nautes (police et armée) et enfin Alter Egos. Ces derniers sont des jumeaux nés en «matrice», et qui peuvent communiquer entre eux par télépathie grâce à un animal extraterrestre: la Gernaute (genre de gerboise). Le reste, on vous en parlera dès que l'on aura reçu le jeu.

Eurogames

● Ils sont enfin arrivés les tous nouveaux tous anciens produits Eurogames. Rappelons qu'il s'agit d'anciens jeux International Team modifiés plus ou moins (en général plutôt plus) sous un nouveau label. Comme le directeur de cette société, Duccio Vitale, aime bien les joueurs, il propose aussi des packs d'adaptation permettant de changer son ancien jeu I.T. en jeu Eurogames pour un moindre prix (environ 30 F le pack, sauf pour Little Big Horn 45 F, Fief2 150 F et Zargos qui n'a pas de pack car il a été entièrement refait), un jeu complet valant dans les 220-240 F. Vous trouverez donc dans vos boutiques **Fief 2, Zargos, Colonisator,**



Yom Kippur, Okinawa et Little Big Horn. Les boîtes Croisades vont être rééditées sous de nouvelles boîtes fin septembre. Quant aux extensions **Dragon Noir** et **Vikings**, elles sont attendues respectivement en octobre et novembre. Les autres nouveautés seront ensuite prévues pour le Salon du jouet de février avec deux jeux originaux français et deux jeux «retravaillés»: York Town et Mockba.

Evasion Games

● Dans notre dernier numéro nous avions annoncé qu'**Apprenti Sorcier** était un jeu de plateau en solitaire. Il s'agit en fait d'un jeu pour 2 à 6 joueurs. Une version sur compatible PC sera disponible plus tard.

Flamberge

● **European Entertainment**, une société de loisirs, est le premier supplément pour les Divisions de l'Ombre. Il s'agira d'un livret de soixante-deux pages accompagné d'un écran de jeu. Le tout sera en boutique en septembre.

Hexagonal



● **Les voleurs de Tharbad**, pour JRTM, est paru.

Jeux Descartes

● Les sorties pour James Bond 007 seront le module **Octopussy** (octobre), **L'Equipement au service secret du MJ** (Game master pack, octobre) et le jeu de plateau James Bond (novembre).

● En ce qui concerne Warhammer, **Middleheim la cité du loup blanc** est prévue pour octobre, et un JD+ spécial Warhammer pour la fin de l'année.

● Jeux de plateau enfin avec **Illuminati** début novembre et **Civilization** pour la fin de cette année ou le début de la prochaine.

● Enfin, l'**Agenda du Joueur 1990** devrait déjà être en vente.

Oriflam

● **Genertela**, le supplément pour RuneQuest est sorti (voit Têtes d'Affiche).

● **Excalibur**, le jeu de plateau aussi (Têtes d'Affiche aussi).

● **Krystal**, le jeu de plateau, devrait être mis en vente fin septembre.

R.E.K.

● Cette nouvelle société nous propose **Heroika**, un jeu d'histoire avec figurines. Une description assez détaillée



est donnée dans la publicité page 93. Le prix, compte tenu de tout le matériel fourni, ne semble pas excessif. N'oubliez pas que dans les autres jeux du même type, vous n'achetez que la règle.

Shaddam

● Le jeu de conquête de la galaxie par correspondance **Shaddam** change d'adresse et s'installe au 14 square Beaudelaire, 78760 Pontchartrain. Tél: (1) 34.89.85.42.

Siroz Productions

● La seconde édition de **Berlin XVIII**, le jeu policier du futur, devrait être en boutique.

Transecom

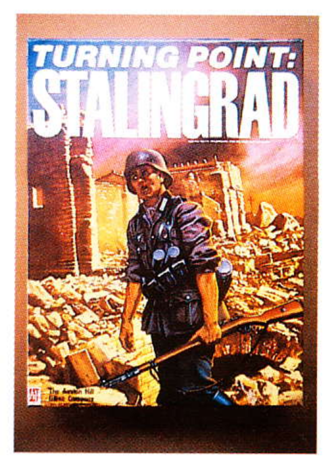
● Depuis le 31 juillet 1989, TSR a rompu son contrat de licence et d'importation avec Transecom. Pour les joueurs, ceci signifie que tant que **TSR** n'a pas d'autre contrat de licence en France, il n'y aura pas de traduction en français, et très peu d'importation de produits en anglais. A l'heure ou nous mettons sous presse, plusieurs maisons d'édition sollicitent cette licence. Espérons qu'il s'agira plutôt d'une maison qui sait ce qu'est le jeu de rôle, plutôt qu'une autre qui en fait ne connaît que les jouets. En tout état de cause, ne comptez donc pas sur une traduction de nouveaux produits TSR avant début 1990.

● Que cela ne vous empêche pas de vous jeter sur le module **I6: Ravenloft**. Si vous jouez à AD&D, cette aventure est un must.

● La traduction du premier supplément pour les Royaumes Oubliés est disponible, il s'agit de **FR1: Eau profonde et le Nord**.

MADE IN AILLEURS

Avalon Hill



● **Turning Point: Stalingrad** est un nouveau wargame dont les principes rappellent Thunder at Cassino.

Chaosium

●**The Great Old Ones** est un recueil de six aventures pour l'Appel de Cthulhu. On y trouve les feuilles de personnages allemandes, japonaises et françaises.

Dragon Magazine

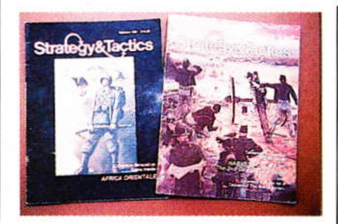
● Etrange phénomène que celui de Dragon Magazine, organe officiel de TSR, puisque dans ses deux derniers numéros on trouve les articles suivants: comment modifier et jouer le Barbare 1ère édition, bien jouer le cavalier et le paladin 1ère édition, comment utiliser les objets magiques de vue à distance 1ère édition, etc.

FASA

● **BattleTroops** est un nouveau jeu pour la série BattleTech, et qui permet de jouer enfin les troufions qui se font écraser par les BattleMachs.

● **Shadowrun** est un nouveau jeu de rôle de science fantasy. En 2000 et des brouettes tout va bien, jusqu'à ce qu'un virus ravage la Terre en 2011, que les corporations commencent à faire la guerre. On commence à se brancher sur les réseaux d'ordinateurs. Très cyberpunk tout ça, mais attendez! Des bébés se mettent à naître avec des oreilles très pointues, plus tard des humains se transforment en monstres que l'on nommera orques

Dernière minute : Transecom nous signale que son contrat avec TSR a expiré mais qu'il n'est pas résilié. TSR prendra sa décision finale en octobre. Ce qui veut dire que d'ici là les traductions prévues, comme le Manuel des Joueurs 2e édition, paraîtront bien à la fin du mois.



● Le n° 129 contient de très nombreux articles historiques encore plus passionnants qu'à l'accoutumée (si! si!) et un petit jeu en encart sur le 2e jour de la bataille de Gettysburg: Harvest of Death.

the Wargamer

● Le **volume 2 numéro 12** contient de nombreuses présentations de jeux, ainsi que des conseils stratégiques pur Tokyo Express et des modifications pour the Great Patriotic War.

TSR

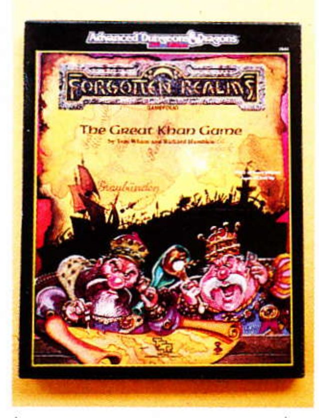
● Le **Monstrous Compendium volume one** est paru. Il s'agit d'un gros classeur contenant des fiches de monstres.



Chacun fait une ou deux pages, ce qui posera peut-être des problèmes de rangement futurs avec les extensions mais le produit est dans l'ensemble assez réussi. Ce qui ne va pas: les illustrations sont toutes du même auteur pour garder une ambiance. Cela donne de bons résultats quand il innove et c'est déplorable quand il recopie les anciens dessins du Monster Manual. Une erreur a aussi fait passé à l'as le vampire oriental. Ce qui est bien: de nouvelles caractéristiques apparaissent comme Cycle d'activité (jour, nuit), Régime alimentaire, Organisation (tribu, solitaire, monarchie, etc.), Moral (un score de 2 à 20 à ne pas dépasser sur 2d10). Et les descriptions comprennent des notes écologiques. Peu de changements dans les monstres, à part les dragons qui deviennent enfin dangereux, le Mind flayer qui a perdu ses psioniques, et le Beholder qui a perdu le nom de son créateur Gary Gygax.

● Le **Dungeon master screen 2e édition** est une escroquerie. L'illustration est chouette mais elle ne recouvre qu'un volet sur les trois. Trois volets d'ailleurs insuffisants puisque les tables de combat à mains nues sont du côté des joueurs (pour quoi faire grands dieux) et pire encore, il manque le pourtant simple, petit, et indispensable tableau d'ajustement sur les types d'armures (alors que le type de chaque arme est bien précisé, lui). Du travail de mauvais amateur.

● the **Great Khan Game**, jeu de plateau dans les Royaumes Oubliés (Forgotten Realms). Plus un jeu de cartes qu'un jeu de plateau, cette nouveauté est un peu trop complexe dans ses mécanismes pour en faire un vrai délassement. L'humour du graphisme des cartes, ainsi que celui des règles



de jeu passent un peu inaperçus derrière la lourdeur du système.

● **DragonQuest**, l'ancêtre de chez SPI (1980) est réédité par TSR , dans une «nouvelle troisième édition», sous la forme d'un livret à la couverture souple. Quelques règles additionnelles et un système d'expérience rajeuni devraient donner à ce grand classique du jeu de rôle une nouvelle jeunesse. A tester dans vos clubs préférés, mais attention, il semble qu'il n'en ait été imprimé qu'un nombre limité d'exemplaires et qu'il n'est distribué que par correspondance. Pour les collectionneurs seulement, donc.

● La boîte **City of GreyHawk** est disponible.

Victory Games

● Le nouveau jeu **Shell Shock** n'est rien d'autre que l'adaptation pour deux joueurs de la série Ambush, wargame en solitaire. Où le marketing s'arrêtera-t-il?

West End Games

● **A New Hope, Galaxy guide 1** n'est pas un guide de la galaxie de Star Wars mais un recueil des fiches de personnages des héros du premier film de la série de la Guerre des Etoiles. Le Star Wars companion, compléments de règles est aussi paru. Pour le moment les spécialistes de la question le trouve inintéressant. Si vous désirez des aventures, trois nouvelles sont disponibles: **Otherspace, Scavenger hunt et Battle for the Golden Sun.**

● **Starfighter Battle Book**, dans la série des compléments à la gamme Star Wars. Pilotez un X-Wing ou un TIE Interceptor dans une bataille spatiale. Ce n'est que l'ancien système de Nova Games, Ace of Aces, remis au



goût du jour avec de nouvelles illustrations. Tellement compatible avec Ace of Aces que l'on peut tenter le combat entre un vieux coucou de la WWI et un X-Wing...

Tribune

Derrière le pseudonyme de Cornélia se cache une personne qui a écrit pas mal de scénarios et d'aides de jeu de rôle (dans Casus Belli notamment). Elle vous livre ici son opinion sur un des aspects du jeu. Lisez, réfléchissez, et écrivez-nous. Nous publierons dans le prochain numéro les réponses les plus pertinentes. Les contributions faites sur le mur Jeu de Rôle du 3615 Casus seront elles aussi prises en compte.

Il y a sept ans, j'entrai par hasard au relais Descartes d'une grande ville de province. Il y régnait une forte agitation. Timide mais curieuse, je jetai un coup d'œil à la dérobée sur les albums que des adolescents se commentaient, extatiques. Un de ces charmants jeunes gens finit par remarquer mon manège. Il me demanda, souriant «Tu connais donjonzédragon?». Deux heures plus tard, je quittai enfin ces passionnés. Je serrais contre ma poitrine un opuscule à couverture cartonnée, exhalant je ne sais quel produit d'imprimerie qui devait mettre des années à disparaître. C'était le Players' Handbook.
Je revis rapidement mes jeunes amis. Ils me montrèrent comment «tirer un perso», me prêtèrent quelques dés aux formes bizarres («Y faudra t'en ach'ter»). Ils accompagnèrent patiemment mes premiers pas, qui me conduisirent dans les caves d'une petite maison en ruines où nous mîmes la main sur un terrible secret.
Heureusement que ce premier «Dungeon Master» était talentueux. Il connaissait les règles à fond, de sorte que le fil de l'histoire coulait comme celui d'un roman bien écrit. Si, ce soir là, j'avais dû assister à certaines des horreurs que je vis plus tard, je me serais enfuie, regrettant l'argent dépensé pour ce livre auquel, d'ailleurs, je ne comprenais rien.
Je suis douée pour inventer des histoires, faire vivre des personnages, et ce, en brodant, en improvisant, en construisant mes trames par un travail qui, tout inconscient qu'il soit, n'en demeure pas moins intense.
«Alors, pensai-je, et pourquoi ne deviendrai-je pas à mon tour Dungeon Master?». J'annonçai imprudemment que j'allais faire jouer le mercredi suivant, et me mis devant une feuille blanche... qui le resta. Il m'était impossible de rien préparer à l'avance. Or, une partie d'AD&D (puisqu'il faut employer ce jargon) doit être longuement mijotée. Malgré cela, le mercredi suivant fut un jour faste. Si je m'étais irrémédiablement brouillée avec les règles des jeux de rôle, je ne pouvais plus me passer de les maîtriser. La conteuse avait envahi la timide Cornélia. Ici commença mon incessante tricherie...
D'autres jeux apparurent. Années vingt, années trente, science-fiction... En fait, ils existaient depuis fort longtemps, mais leur diffusion française s'avérait lente. J'achetais ceux qui m'inspiraient. Après avoir vaguement regardé les règles, j'en dévorais leur contexte. Seigneur! Combien de fois tombai-je sur des univers creux, où l'on semblait passer son temps à se battre, si on regardait le volume des systèmes de combat par rapport au reste de l'ouvrage! Qu'à cela ne tienne, j'avais mon Encyclopediae Universalis, mes livres sur la mer et l'aviation, mes romans, mes Atlas, et les souvenirs de centaines de livres que j'avais dévorés adolescente: romans d'aventure et de science-fiction. Dès que me venait une idée de scénario, je lisais ce dont j'avais besoin dans les jours précédant la partie. Quand j'avais le courage de prendre des notes, elles noircissaient péniblement une page. Quelquefois, je préparais un Atlas pour aider mes joueurs. Cachée derrière le paravent du jeu que nous étions censés pratiquer, je perpétrais souvent mon imposture. Certes, un tir à Daredevils implique l'utilisation d'un dé à vingt faces. L'appel de Cthulhu nécessite principalement deux dés à dix faces. Mais cela, les joueurs s'en chargeaient. Moi je prenais des airs mystérieux quand je réglais l'approche d'un temple perdu dans la forêt de Bornéo, une enquête dans la Rome fasciste ou un combat sans merci contre les créatures du Chaos.
Puis, même les dés de mes joueurs se mirent à m'insupporter. Je vous donne un exemple simple: Bale Bardyke conduit comme un fou pour rattraper les ravisseurs de sa chère Clara. Selon l'intrigue, s'il réussit ou s'il rate ses jets de dés, mon scénario continue ou il est fichu. J'eus alors connaissance d'une déclaration de Mr. Gary Gygax: *«Les dés ne sont là qu'à titre indicatif. En fait le Dungeon Master décide de ce qui ce passe...»*. Oui monsieur. Bravo monsieur.
Mais si les dés d'un joueur indiquent une réussite parfaite, et que vous avez le culot de lui dire que son action échoue, vous le frustrez. Or un maître de jeu est là pour donner du plaisir et des émotions à ses joueurs, pas pour les frustrer. J'annonçais alors à mes équipes que je lancerais dorénavant tous les dés. Derrière mon paravent, je devins toute-puissante, et décidais du déroulement des parties, de la réussite ou de l'échec de telle ou telle action. Cependant, ce rejet des règles n'était pas un rejet de toute règle: je maintins une logique et une continuité rigoureuses dans ma façon d'agir. Tous mes joueurs restèrent.
La suite logique de cet itinéraire hérétique fut l'abandon des systèmes du commerce. D'abord, les jeux sont de plus en plus chers, et je préfère acheter les romans qui les inspirent plutôt qu'une boîte en carton rutilante renfermant des livrets touffus ou squelettiques. Je réfléchis à une intrigue. Cela fait, je donne à mes joueurs le contexte de la partie (science-fiction, années trente, etc.) et leur demande de se préparer un personnage: qui est-il? Quel métier fait-il? Est-il connu? Sait-il se battre? Ils créent ce qui leur fait plaisir, à moi d'intégrer leurs personnages comme ils sont. Si je dois tirer un dé, j'utilise la Charte Angoumoise. Tout cela fonctionne fort bien. Nous pratiquerons encore longtemps ce passe-temps merveilleux qu'est le Jeu de Rôle. Je vous souhaite la même chose, du fond du cœur.

Cornélia

Nos chers confrères

Encore et encore!...

A vous tous créateurs de fanzines, joueurs passionnés: Le trophée de la Société d'Encouragement des Fanzines (S.E.F.) cuvée 89 a été une expérience très réussie, autant par le nombre de participants que par leur qualité. Il sera vraisemblablement réédité en 90, alors, continuez à en faire, de plus en mieux et de mieux en plus. Personnellement, je pense que plus le choix sera difficile, plus cela prouvera, contrairement à ce que d'aucuns écrivent par ailleurs, que le Jeu (de rôle, de stratégie, de diplomatie et j'en passe...) est loin de dépérir.

Cela dit, passons au chapitre «Aïe, la gaffe!». Honte à moi et que le Grand Glouglou me ratatine. Lors des séances d'évaluation des zines, l'un d'entre eux a glissé dans un trou noir (derrière le radiateur du bureau) et a disparu corps et âme... Que l'aubergiste de **La taverne du dragon maboul** veuille bien accepter toutes mes plus plates excuses pour cela, d'autant plus que son zine aurait dû être, non pas primé, mais du moins nominé. En voici donc les caractéristiques, avec les conventions habituelles (1):

— **A la taverne du dragon maboul** n° 3, 7 F, 42 p., irrégulier. Electric Fluid: Johann Demoustier - 19, rue E. Zola - 47510 Foulayronnes. Infos/ Interview/ Scn. James Bond, Star Wars, AdC, Cry Havoc/ G/ JdR et Wg

Il me faut signaler aussi que Electric Fluid, l'éditeur de ce zine, est sur le point de se lancer dans l'édition et la diffusion de jeux, avec sur le feu un JdR nommé *Hybrids*. A suivre...

Nouveau en ville, étranger?

Depuis la parution des résultats du trophée S.E.F., un certain nombre de fanzines ont vu le jour, certains en sont même déjà au numéro 2 ou plus loin. Ce sont ceux de la liste qui suit, toujours avec les mêmes conventions et par ordre alphabétique, pour ne choquer personne:

— **Le chaudron** n° 0, 10 F, 24 p. (en fait, à partir du n° 1, 20 F et 60 p.), petit format, bimestriel. Vincent Achard - 6a, allée de l'Yonne - 21000 Dijon. Infos/ nouveau JdR et Scn./ Scn. RQ/ Humour/ G/ JdR.
— **D6** n° 2, 65 FB, 16 p., A4, bimestriel. Luc Janssenswillen - 65, rue du Zénith - 1030 Bruxelles (Belgique). Infos/ Aides de jeu/ Scn. Ave Tenebrae/ G/ JdR et Wg.
— **Dé Gob III** n° 2, 12 F, 20 p., A4, irrégulier. M. Hirlimann - 11, avenue de la Redoute - 92600 Asnières. Interview/ Aides de jeu/ Scn. RdD/ G/ JdR.
— **FLAG** n° 0, 4 F, 12 p., bimestriel. Futura Project - 30, rue Victor Hugo - 11000 Carcassonne. Infos / S/ L.
— **JEDIS** n° 1, 5 F, 8 p., A4, trimestriel. Pierre Déléage - 8, rue Raoul Fallereau - 42600 Montbrison. Infos/ Aides de jeu/ S/ Star Wars.
— **Landora** n° 1, 10 F, 16 p., A4, irrégulier. Jean-Luc Auvin - 11, rue Nimègue, appt 36 - 86000 Poitiers. Infos/ G/ JdR.
— **Rogue** n° 1, 10 F, 30 p., A4, irrégulier. Julien de Marchi - Buffet de la gare - 47000 Agen. Infos/ Aides de jeu/ Scn. Star Wars/ Nouveau JdR/ G/ JdR.
— **Le triple cercle** n° 4, 10 F, 12 p., A4, irrégulier. Association «Les trois cercles» - 2, impasse des Camélias - 06150 Cannes-La Bocca. Infos/ Nouvelles des clubs/ G/ JdR.

Les suites et les prochains numéros

Nombre de ceux dont nous avions parlé lors de l'attribution du trophée S.E.F. 89 ont continué leur petit bonhomme de chemin, et c'est très bien comme cela. Sauf indication contraire, les adresses et catégories sont celles données dans CB 51:

— **Autel 3 étoiles** n° 4, 10 F, 40 p., A4, toutes les six semaines. Dossier «spécial violence»/ Infos/ JdR et JdP.
— **Beff'toh «Espee cruist»** n° 2, 15 F, 78 p., petit format, irrégulier. Aides de jeu/ Scn. JRTM, AdC, Paranoïa. Supplément au n° 2, 5 F, 44 p., petit format. campagne AD&D.
— **Le bulletin de la guilde** n° 15-16 (numéro double), 14 F, 32 p., A4, bimestriel. Infos/ Aides de jeu/ Scn. Star Wars.
— **Les cahiers ludiques** n° 4, 6 F, 12 p., A4, irrégulier. Interview/ Infos.
— **Le casque sanglant**, titre plagié n° 6, 20 F, 24 p., A4, toutes les six semaines. Infos/ Aides de jeu/ Nouveau JdR/ Tendance de plus en plus nette vers la catégorie H, zines d'humeur.
— **Coups critiques** n° 3, 10 F, 40 p., A4, bimestriel. Infos/ Aides de jeu/ Scn. Hawkmoon, RQ, WHJRF(2).
— **ENIZ** n° 8, 11 F, 14 p., petit format, irrégulier. Aides de jeu/ Scn. OA, Battletech/ JdR et Wg.
— **La feuille d'aventure** n° 3, 10 F, 44 p., A4, mensuel. Infos/ Scn. Cry Havoc, Baston/ Nouvelles règles/ Tous jeux, y compris leur version grandeur nature.
— **Galactic news** n° 6, 24 F/5 numéros, 8 p., A4, bimestriel. Aides de jeu SF.
— **La gazette du troll bossu** n° 8, gratuit, 42 p., petit format, bimestriel. Infos/ Aides de jeu.
— **Mach die spuhl!** n° 57, 60 FB, 56 p., A4, bimestriel. Infos/ Nouveaux jeux/ Comptes rendus de parties.
— **Méluzine** n° 7, 15 F, 42 p., A4, trimestriel. Infos/ Scn. Médiéval fantastique de plus de 30 p.
— **Nolgia** n° 3, 10 F, 32 p., petit format, mensuel. Aides de jeu/ Scn. Méga II, Médiéval fantastique.
— **Pleine Lune** n° 6, 10 F, 8 p., A4, mensuel. Infos/ Aides de jeu.
— **Runes maléfiques** n° 3, 30 F/an, 12 p., A4, 5 numéros/an. Aides de jeu/ Scn. Paranoïa, Avant Charlemagne.
— **Le sanctuaire des volcans** n° 6, gratuit, 20 p., A4, trimestriel. Aides de jeu/ Scn. JRTM.



— **Du sang d'la sueur** n° 3, gratuit, 8 p., A4, irrégulier. Marc Spiette - Le Jamouty Bayac - 24150 Lalinde. Infos/ Aides de jeu.
— **Scène à Rio** n° 4, 8F, 30 p., petit format, irrégulier. Aides de jeu/ Nouveau jeu/ JdR et Wg par correspondance.
— **Le sorcier des abîmes** n° 5, 12 F, 34 p., A4, quadrimestriel. Aides de jeu/ Nouveau Jeu/ Scn. AD&D, WHJRF(2)/ JdR et JdP.
— **Triumvirat** n° 41, 120 F/an, 36 p., petit format, mensuel. Infos/ Aides de jeu/ Comptes rendus de parties/ Nouveau jeu.
— **Vopaliec** n° 105, 106 et 107, 100 F/an, 44 p., petit format, 10 numéros/an. Infos/ comptes rendus de parties.

Voilà, c'est tout pour aujourd'hui, à plus tard, dans un autre rêve...

1) Rappel des conventions pour les fanzines:
Nom du zine et dernier numéro connu, prix, nombre de pages, format, périodicité. Adresse. Contenu / Catégorie / type de jeu.
La catégorie peut être, suivant notre classification, un G (Généraliste), un S (Spécialiste) ou un H (zine d'Humeur et d'Opinion). Les type de jeux sont JdR (Jeux de Rôle), Wg (Wargames), JdP (Jeux de Plateau) ou JdD (Jeux de Diplomatie). A ceux-ci, il faut s'ajouter un L, pour «Ludotique». Enfin, Scn. signifie bien évidemment scénario.
2) ou WHFRP, in english

André Foussat

Lettres Choisies



Le Barbare étant parti répondre au courrier sur le 36 15 CASUS, Joe prenant un peu de repos et Annabella supervisant la cartographie de Goferfinker, nous laisserons donc cette fois-ci nos lecteurs s'affronter, sous mon arbitrage. Thatyon le Moine*

Benoit Moussaud, Nantes

Je lis ton magazine depuis le numéro 33 et je pense qu'il est génial du côté JdR (critiques, conseils, professions, tiens ça fait longtemps...?!) et du côté «sur un plateau» mais par contre le coin wargame me semble trop fade pour un novice rôliste qui voudrait s'y initier.
De plus je pense que quelques modifications, quelques travaux sont à faire au coin scénar: ils ont de bonnes idées mais pas assez détaillées. Bon, je te vois déjà ruminer «Grr, encore un qui n'aime pas mon encart». Mais, cool, je te propose mon antidote: tes encarts font 16 pages en moyenne. Au lieu de mettre quatre scénarios de 4 pages chacun, tu devrais, pour chaque numéro de CB, organiser un concours sur un thème précis et le récompenser en le publiant sur 6-8 pages au moins, puis le reste des pages seraient sur le même modèle qu'auparavant, sauf la dernière page où là, tu indiquerais le prochain sujet du concours et en complétant par des «instantanés de CB». Voilà c'est simple.

Sylvain Auberteau, Montpellier

Eh oui, je suis abonné depuis le n° 13, le lis depuis le n° 1 et ben, ma foi, je n'y trouve plus vraiment ce que je souhaite. [...] Je suis plus un joueur de rôle qu'un wargameur mais je trouve votre rubrique wargame — et surtout depuis l'arrivée de Laurent Henninger — bien supérieure qualitativement à celle sur les JdR.
[...] En clair, la rubrique JdR souffre — à mon avis — de deux problèmes majeurs:
Un manque de cohérence: Tous les deux mois, Pan! Trois jeux survolés «Critique, Aides, Scénarios» et vlouff, à dégager. Comprenez bien que ce n'est pas une critique gratuite mais ça rappelle les jeux sans «suivi éditeur» comme on dit. Un simple coup d'œil sur les derniers numéros: Multimondes, Cyberpunk, AD&D2, TopSecret, Gurps, Whog Shrog, Hurlements, Darksword, Athanor, etc. Un coup d'œil sur les numéros passés: RuneQuest: apparu au n° 12, a fait l'objet de six ou sept articles de fond par Messieurs Latallo et Gerfaud entre autres. Space Opera: des articles de fond sur le monde à créer (n° 14 et 15). Les dossiers du style: Initiation (n° 32), Les jeux de Super Héros (n° 25), les JdR des étoiles (n° 44), les jeux Reagan, les jeux dont vous êtes la proie etc. Tout ça, c'est excellent! Excellent! Alors que les critiques catalogue des trois derniers numéros, c'est lassant.
[...] Ceci dit quand je vois la qualité de la rubrique de Laurent Henninger, les articles de fond de H. Hatt, J. B. Dreyfus, J. J. Petit et Jean Ricard (pour Amirauté. Il ne veut plus en faire?), je grince des dents devant la tendance «revue de presse» de la rubrique JdR.
[...] Les scénarios: Ah! les scénarios. Je n'irais pas par quatre chemins. Ils sont injouables tels quels, prennent trop de place, sont trop détaillés, bref sont à remanier — toujours à mon humble avis de MJ et joueur. La trame générale est pourtant souvent très bonne. Tenez par exemple, vos mini-instantanés me font souvent un super usage. Alors, je vous propose de donner vos scénarios de la façon suivante:
— L'idée de base (cf. mini-instantanés).
— Un ou deux personnages centraux (les traits généraux, de façon à ce que nos MJ choisissent les PNJ de leurs campagne pour les utiliser).
— Une chronologie.
Les plans et les descriptions sont souvent inutiles sauf en cas d'exceptions vraiment marquées.
[...] Des questions pour finir sur CB. Pourquoi Tutti Frutti, les Gens qui font le jeu et Tribune (entre autres rubriques) ont-elles disparu?

Cher Benoit et Sylvain,
Nous prenons en compte vos suggestions pour les scénarios, comme celles de tous les lecteurs qui ont répondu à

notre sondage. Comprenez bien que ceux-ci sont là pour plaire au maximum d'entre vous, tout en contentant les fans de tel ou tel jeu. Tout cela n'est pas facile à réaliser. Mais depuis que nous sommes passés à 108 pages, il y a en moyenne cinq scénarios par numéro, au lieu de deux auparavant (et un seul dans les temps héroïques que certains regrettent pourtant).
En ce qui concerne la «revue de presse» des jeux, tu as pleinement raison. Quelle chance nous avions de pouvoir passer plusieurs articles sur le même jeu en le décrivant en détail. La production était lente, personne ne jouait à autre chose qu'à AD&D alors. Sois sûr que s'il ne sortait plus qu'un seul jeu intéressant tous les huit mois, nous le détaillerions aussi bien. Tiens: si nous prenons ta liste dans l'ordre, avec seulement quatre articles sur MultiMondes, Cyberpunk et AD&D2, le planning pour parler de Top Secret et GURPS aurait été à la mi-1990, pour Hurlement et Athanor de début 1991. De plus, tu peux maintenant avoir dans le même Casus Belli une critique, une aide de jeu et un scénario. Ce qui avant te prenait six mois, te coûtais trois fois plus cher, et pour à peine plus de texte. Cela dit, j'enregistre ta demande et je rapporterais fidèlement tes propos lors de la prochaine réunion de rédaction, dont je suis le scripte officiel. Un dernier mots: certaines rubriques vont revenir, d'autres disparaître comme dans tout journal qui vit sa vie.

Tathyon l'attentif

Jean-Philippe Coullomb, Nimes

Chers Joe et Annabella,
Je vous écris pour vous dire d'abord que suis indigné par la réaction d'un de vos lecteurs à l'article sur The Korean War (CB51). En effet cet article parlait de ce qui doit être l'essentiel dans un wargame, c'est-à-dire la stratégie, contrairement à celui sur The Pacific War qui n'était qu'une ouverture détaillée de boîte assortie de commentaires applicables à n'importe quel jeu. Savoir qu'un jeu contient 2340 pions et que les scénarios sont longs à jouer relève de la tête d'affiche ou de la fiche technique, pas de l'article. J'ai ensuite à nouveau bondi au plafond lorsque j'ai lu dans l'article sur Auerstaedt 180» la phrase de Didier Rouy expliquant l'absence des chefs dans son jeu! Je me souvenais en effet qu'il était écrit pages 37 et 38 de l'historique fourni avec le jeu à propos de la mort de Brunswick: «Le vrai chef est perdu et ce sera dramatique pour les Prussiens qui vont agir dès lors sans aucune direction générale.». Est-ce là vraiment «minime»? Je me permets de ne pas le croire.

Patrick Ruzand, Tours

Avant toutes choses, je tiens à vous féliciter pour Art. 104. Enfin un jeu original et simple. Alors, quand je lis ce que vous avez en réserve, n'hésitez pas à le publier!
Je vois que vous allez sortir un JdR à la mi octobre, soit. Mais pourquoi vous bornez-vous à faire systématiquement pour un hors-série un jeu de rôle. Jeux et Stratégie (que Dieu est son âme), qui est lui aussi (était) publié par Excelsior Publications (comme Casus Belli) avait déjà sorti auparavant Méga et Méga 2. Un troisième est-il vraiment nécessaire, alors qu'un wargame serait peut-être plus original? Mais ça, c'est le wargameur qui parle... Ceci m'amène à ma troisième interrogation.
Casus Belli aurait-elle décidée d'abandonner les wargameurs dans le désert médiatique? Il n'y a pas encore eu une rubrique «Aide de jeu» pour ASL. Pourquoi boudez-vous ce jeu (superbe)? Mais pour être encore plus général, pourquoi Casus Belli est-elle occupée à 70% par et pour les rôlistes? Vos aides de jeu (AdJ), lorsqu'il y en a, sont parfois très intéressantes, mais, car il y a logiquement un mais, qui n'apportent pas ou peu de choses... utiles. Il n'y a qu'à faire le parallèle entre l'article de Jérôme Discours (n° 50) sur la campagne de Vietnam et l'article de Bruno Butaud (n° 51) sur Korean War (Bruno Butaud qui est d'ailleurs l'auteur de l'article — sur Vietnam — précédant celui de J. Discours). Si le premier (J. D) apporte un grand intérêt pour une partie, le deuxième, lui, ne sert à rien. En effet, si les informations et conseils que j'appellerais «militaires» sont d'une grande utilité, les questions politiques sont inutiles. Intéressantes certes, mais inutiles. On ne peut simuler avec des pions et des cartes des problèmes d'ordre politique. Un wargameur ne peut s'occuper que de choses plus pragmatiques. Bien sûr, une guerre se gagne aujourd'hui beaucoup plus sur le terrain politique que militaire (exemple de la guerre d'Algérie). C'est pour cela que tant que les articles n'aborderont pas les questions d'ordre politique, les informations pourront être exploitées. Cette opinion peut paraître simpliste. Mais je pense que si les guerres se gagnent aussi politiquement, les batailles, elles, ne se gagnent que militairement. Et n'est-ce pas ce qui intéresse le wargameur? A savoir les batailles? Bien sûr, ce problème n'est pas nouveau, et n'est certainement pas terminé. D'ailleurs, il serait intéressant que notre revue préférée ouvre une sorte de rubrique «débat», où tous les lecteurs pourraient échanger leur point de vue sur des sujets précis, proposés par la rédaction. Mais ce n'est qu'une suggestion... qui j'espère sera retenue, et je pense ne pas être le seul de cet avis. Mais je m'arrête là!

Chers Jean Philippe et Patrick,
Comme vous pouvez le constater, les avis divergent sur nos articles wargame. Pour répondre à la 2e lettre: cela fait bientôt un an que nous pensons faire un wargame «Casus Belli», mais cela ne semble pas aussi évident que cela à nos spécialistes et ils planchent encore dessus (alors peut-être dans un an ou deux, espérons). Si les rôlistes n'occupent que 70% du journal et non pas les 95% que devraient leur assurer les différences de population et de ventes de jeu, c'est parce que Casus Belli a toujours voulu promouvoir et soutenir ce type de jeux de simulation. Nous nous engageons donc formellement à ne pas diminuer le nombre de pages de wargames.

Thatyon le statisticien

Thomas Boussea, St Avold

Lecteur assidu depuis le n° 33 (bien que je vous connais depuis le n° 19), j'ai pu constater vos nombreux progrès. Aujourd'hui, au n° 52, la revue est presque parfaite. Presque. Et comme les nouvelles rubriques et autres améliorations ont souvent été un aboutissement aux propositions de lecteurs, je ferais donc les remarques suivantes:
Je propose la création d'une petite rubrique d'aide aux joueurs, enfin plutôt aux MJ. De nombreux jeux ont des points de règles confus. L'équipe de Casus a plus de moyens de contacter les auteurs pour savoir ce qu'ils ont voulus dire par cette phrase obscure sur l'utilisation de tel ou tel sort que vos lecteurs (qui d'ailleurs n'ont pas toujours envie de se donner cette peine).
Une autre petite rubrique sur la musique serait aussi la bienvenue. De nombreuses chansons feraient facilement la base d'un scénario (notamment certains groupes de hard-rock). Et puis la musique d'accompagnement, d'ambiance. Mais quel MJ connaît cette œuvre de musique classique qui conviendrait parfaitement à une situation donnée? Tous ces détails seront un pas de plus vers la perfection.
Salutations rôlesques et longue vie à Casus!

Cher Thomas,
Il est justement prévu de faire un article sur l'utilisation de la musique dans les JdR. Quant aux points de règles, si tu estimes que cela ne vaut pas la peine pour toi de rechercher des explications, quel intérêt y aurions nous, car il nous faudrait au moins embaucher une personne à plein temps. De plus, je te signale que nombre d'auteurs ne savent plus trop pourquoi ils ont mis telle ou telle règle. Je te conseille plutôt d'aller sur notre serveur 3615 CASUS et de demander leur avis aux autres joueurs. Il vaut mieux une règle qui plaise à tous qu'une réponse qui ne te satisfera pas.

Thatyon le comptable

Loïc

Tout d'abord comme le disait un lecteur il y a quelques mois, j'aimerais voir plus de posters que de wargames (ils se ressemblent tous) en pages centrales (car des posters, quand il y en a, ne sont pas mal du tout).
Ensuite, je sais que votre revue n'est consacrée qu'aux jeux de simulation, mais j'aimerais, d'une part, que vous parliez beaucoup plus de jeux sur plateau ou de conseils de jeux de rôle et d'autre part, que vous étendiez la partie micro au détriment de Bâtisses et Artifices, par exemple.
A propos, je viens d'acquérir Donjons & Dragons (vous comprendrez que j'ai été découragé par la complexité d'Empire Galactique que j'avais avant) et j'aimerais savoir si les scénarios que vous publiez pour AD&D sont valables pour D&D?

Cher Loïc,
Dans les numéros futurs nous accorderons plus de place aux jeux de plateau du moment qu'ils restent dans notre univers. Quant à la rubrique micro-informatique, elle ne grossira pas (et même elle pourrait parfois passer sur une seule page). Les scénarios AD&D que nous publions sont en général adaptables avec peu d'effort en D&D. Pour connaître les différences entre ces deux jeux, reporte toi à notre numéro 41.

Tatyon l'archiviste

José Russell, Soissons

Killer: un jeu contesté
Je ris de voir l'incompatibilité des propos de nos confrères de Casus, Graal, COM et Dragon. En effet, dans CB 48, on réagissait contre les journalistes et autres qui faisaient du JdR un jeu engendrant haine et violence, et même racisme...
Quelques mois plus tard sortait en français Killer, édité par Jeux Descartes (qui je crois est en étroite collaboration avec Excelsior: même adresse, même directeur financier...). Or Killer est un jeu violent et qui pourrait détourner l'esprit de certains (le but étant de tuer quelqu'un, des esprits fragiles — il en existe — pourraient s'y prendre au jeu et tuer vraiment quelqu'un), d'autant plus que dans la rubrique des armes, on nous fournit une liste d'armes trop dangereuses (classe D) pour être utilisées dans le jeu, afin de soi-disant éviter que les joueurs ne s'en servent; mais on nous prend pour des cons ou on veut détourner nos esprits? Qui irait jeter un Vrai serpent Venimeux dans le lit de sa victime? Qui irait mettre une Vraie bombe dans le coffre de la voiture de son assassin? Alors, cette liste d'armes de classe D est-elle Vraiment faite pour éviter que l'on utilise ces armes, ou est-ce pour infiltrer des idées malsaines et déviantes?
Et cela, Casus et d'autres, qui après avoir démenti que le JdR incitait à la violence avait fait une très bonne critique de Killer (ainsi que de Whog Shrog d'ailleurs), qu'avez-vous à répondre? Pouvez-vous expliquer pourquoi Vos chroniqueurs —en particulier pour les wargames — «mettent» toujours plus de faveur aux USA (qui du point de vue idéologie ne sont pas vraiment intéressant à suivre: prostitution, drogue, meurtres, etc.) plutôt qu'à l'URSS? Qui est beaucoup plus humanitaire...

Cher José,
Killer est une traduction de règle américaine. Dans une règle française on dit en général: lancez les dés. Dans une règle américaine, la même phrase aurait été: servez-vous des dés pour obtenir le résultat du test, vous pouvez aussi utiliser vos propres dés bien que ceux de la boîte soinet conseillés. Il faut faire rouler les dés sur la table, il est interdit de les poser dirtectement, ou de tricher, ou d'annoncer un autre résultat que celui indiqué sur les dés. Killer n'est pas plus dangereux et au moins autant amusant que jouer aux gendarmes et aux voleurs ou aux cow-bys et aux indiens. Ne te fais pas plus bête que tu n'es José.

Thatyon le moralisateur

**** La rédaction déplore l'intrusion de Thatyon dans cette rubrique et prie ses lecteurs de l'excuser. Ce deplorable personnage est toujours en train de pinailler sur l'utilisation d'une règle ou la valeur de mouvement des pions de wargames. Il s'est infiltré on ne sait comment dans les Lettres Choisies. Cela ne se reproduira plus.***

What's your game?

From U.S.A

Les conventions se suivent et ne se ressemblent pas. Je vous avais l'an dernier relaté la GenCon (couplée avec Origins, TSR organisant les deux), à l'aise dans son hall style porte de Versailles. Cette année, Origins retrouvait son autonomie, et se déroulait à Los Angeles, plus précisément dans le Hilton de l'aéroport. Plus de grand hall, les joueurs et les stands étaient disséminés dans des salles de réceptions ou des galeries labyrinthiques. A tel point qu'un stand n'était pas toujours à l'endroit où vous l'aviez laissé une heure auparavant... J'ai tout de même réussi à rencontrer les gens que je cherchais, et surtout, à ressortir du labyrinthe.

Comme le savent déjà ceux qui lisent les éditos, le trait frappant de cet été est l'arrivée du Cyberpunk. Avec le jeu de rôle Cyberpunk d'une part, mais aussi avec le prochain jeu à paraître chez FASA: Shadowrun.

Cyberpunk est publié par Talsorian Games, petit éditeur situé près du célèbre campus de l'U.C.L.A. Hasard? En tout cas, petit éditeur deviendra peut-être grand assez vite. Il suffit pour y croire de voir un sourire s'afficher sur leurs visages quand on leur demande «Ca marche bien, votre jeu, là?». «On réimprime». «Ah?». Pour un jeu qui n'a que quelques mois, c'est assez rare!



Deux grands hall abritaient la plupart des tables de tournoi et de démonstrations. Au fond, sur le mur, une partie d'Europa. Malgré le monde, les décorations en bois et la moquette conservaient une atmosphère relativement calme.

Shadowrun est tout de même assez différent. Là aussi, prothèses et biochips viennent gonfler les capacités de nos pauvres carcasses dans un monde cruel et impitoyable. Mais alors que Cyberpunk est futuro-réaliste, genre Blade Runner, Shadowrun brouille les pistes et mélange les genres: Punkorques et Cyberelfes shamanes sont au rendez-vous au coin de la 5e avenue. Il n'a pas de Cyberhobbit, mais ça pourrait venir. Le jeu était présenté en avant-première, et il faudra encore attendre un peu pour voir les premières boîtes et se faire une idée.

La plupart des autres nouveautés présentées sur ce salon dans les premiers jours de juillet sont arrivées en France et sont signalées dans les Nouvelles du Front ou les têtes d'affiches. Que les amateurs du système Aces of Aces (l'As des As) sachent tout de même qu'ils devraient découvrir, d'ici Noël dans les boutiques d'import US, Jet Eagles, qui met au prise un F-15 Eagle et un Mig 29, ainsi que vingt-deux autres modèles d'avions les plus récents. Les règles incluent la simulation du combat au missile et la chasse «au radar». Dans la même série, mais sur un sujet fort différent, Nova Games prépare pour début 90 un combat naval entre navires de l'époque napoléonienne.

Surprise au détour des stands... le joueur américain peut désormais se faire une partie d'Abalone (gagnant 88 du concours de créateurs de Boulogne) ou de Maxi Bourse, revu et corrigé au passage par TSR, eh oui. TSR, justement, chez qui la nouveauté est bien sûr la deuxième édition de AD&D, dont on peut maintenant avoir une idée plus complète avec le Monstrous Compendium. Mais de ceci il est question ailleurs dans ces pages... Dans un autre domaine, TSR parraine une association, le R.P.G.A., association internationale d'aide et d'information sur les produits TSR. Ceci va de la lettre d'information pour les adhérents sur les nouveautés et les projets de la compagnie, jusqu'à la fourniture d'assistance et de scénarios pour des tournois «officiels» sur AD&D par exemple. TSR cherche un responsable dans plusieurs pays, dont la France. Si vous vous sentez l'envie et l'énergie de vous occuper d'un tel réseau, vous pouvez proposer votre candidature à Casus qui transmettra.

Ce que nous avions par contre annoncé par fragments, et qui a pu passer inaperçu de votre œil pourtant aux aguets, est l'ascension tranquille et imperturbable de GURPS. A l'origine, on l'appelait le Generic Universal Role Playing System; mais aujourd'hui, on dit juste: GURPS! Notre ami Croc vous en avait dressé un tableau aussi exhaustif que condensé dans CB n° 50, auquel on peut ajouter que le supplément GURPS Conan est paru et qu'il est très bien. Mais surtout, sachez que l'édition imprimée en 88 est épuisée, les exemplaires en vente étant déjà une réimpression, et que sur la prochaine qui ne saurait tarder, Steve Jackson Games pourra ajouter «Prix du Meilleur Jeu de Rôle 88». Ce qui en jette, non sans raisons. Si l'anglais ne vous rebute pas, réfléchissez avant votre prochain achat!





Les stands de Steve Jackson Games et de FASA... juste avant l'ouverture des portes et la ruée.

Car Origins, c'est aussi chaque année l'occasion pour la G.A.M.A, l'association des éditeurs de jeux, de remettre ses prix au travers de l'Académie des Arts et Créations du Jeu d'Aventure. Une cérémonie privée, entre professionnels, où l'on rit beaucoup et l'on grince des dents de même. Quoique... moins qu'un peu plus tard lors de la remise des «silly awards», récompensant les pires cercueils à trois places et autres «sales types de l'année». Allez savoir pourquoi le boss de Games Workshop U.S.A. est très primé à cette seconde remise de prix, et pas lors de la première...



Grand Chelem pour Chuck, le boss de Ral Partha, qui remporte les trois prix des catégories figurines.

Voici la liste des «vrais» awards, pour les jeux parus en 88:

Meilleur(e)s:

- série de figurines historiques:
Collection 1200 AD- l'Armée Aztèque, de Ral Partha.
- série de figurines de «Fantasy» ou de SF:
Collection AD&D pour TSR, de Ral Partha.
- série de véhicules ou d'accessoires:
BattleTech Mechs, de Ral Partha.
- règles pour figurines:
To the Sound of the Guns, Johnny Reb, de GDW (voir notre dossier Guerre de Sécession).
- règles de jeu de rôle:
GURPS, règles de base, 3e édition, de Steve Jackson Games.
- aventure pour un jeu de rôle:
Battle for the Golden Suns, Star Wars, de West End Games.
- supplément pour un jeu de rôle:
GURPS Space, pour GURPS, de Steve Jackson Games.
- réalisation (présentation) pour un JdR ou un supplément:
Petersen's Field Guide To Cthulhu Monsters, Call of Cthulhu, Chaosium (disponible en français).
- jeu de plateau pré-20e siècle:
Gettysburg, de Avalon Hill (voir notre dossier Guerre de Sécession).
- jeu de plateau sur la période 1900-1946:
Kremlin, de Avalon Hill (critique dans CB n° 48).
- jeu de plateau sur la période 1946 à nos jours:
The Hunt for Red October, de TSR (critique dans CB n° 51).
- jeu de plateau de SF ou de Fantasy:
Sky Galleons of Mars, de GDW (voir l'Epreuve du Feu Space 1889).
- présentation graphique d'un jeu de plateau:
Sky Galleons of Mars, de GDW.
- jeu par correspondance:
Kings & Things, Andon Games.
- logiciel de SF ou Fantasy:
Pool of Radiance, de SSI.
- logiciel de stratégie ou militaire:
F-19 Stealth Fighter, de Microprose.
- graphismes pour un logiciel pour micro:
F-19 Stealth Fighter, de Microprose.
- magazine de jeu d'aventure:
Strategy & Tactics, de 3W.
- magazine amateur:
Sorcerer's Scroll, de Tori Berquist.

Personnalité de l'année (Hall of Fame):
Rick Loomis.

Si le début de ce compte-rendu met en avant la nouvelle vague Cyberpunk, j'ai également interrogé nombre de professionnels et de joueurs de toutes disciplines sur les tendances à long terme. Contrairement à ce que je supposais, malgré l'existence de la G.A.M.A., personne n'a d'idée assez précise des vente des jeux. Toutefois, la synthèse des réponses indique une stagnation du marché (marché qui a connu dans le passé plusieurs baisses fatales à certains, et de belles remontées: stagnation voulant donc dire ici «un peu de calme»). Il est flagrant que beaucoup de jeunes joueurs de rôle passent, en mûrissant, au jeu historique, soit wargame, soit jeu avec

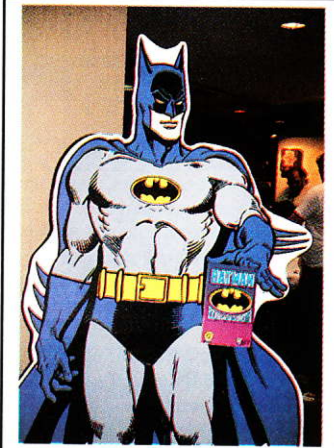




ALTER EGO

LE JEU DE ROLE A SUIVRE...

GRAPHIC CENTER 42 26 90 38



Batman, le jeu de rôle. Une compilation de matériel déjà existant, mais présenté de manière si convaincante...

figurines. Dans ce dernier domaine, les adeptes du jeu napoléonien délaisseraient peu à peu cette période pour se tourner vers la seconde Guerre Mondiale. Les gammes sans cesse plus larges de chars, de navires, et de nouveaux accessoires facilitant la réalisation de décors, accentuent vraisemblablement ce mouvement.

Reportage et Photos: Didier Guiserix.





L'an dernier, Tom Meyer avait profité de «vacances» pour se faire plaisir avec une série de six superbes figurines en tirage limité. Finalement, le virus l'a repris, et ses créations portent désormais le label Thunderbolt Mountain. La nouvelle série comprend un navire-cygne volant, et de superbes guerriers ou seigneurs elfes. Bientôt en France?

PS: Si vous avez par hasard envie de papoter sur le jeu de rôle Stormbringer avec l'auteur lui même, Ken St André se fera une joie de vous répondre (ainsi que sur Tunnels & Trolls éventuellement). Vous pouvez lui écrire en français, mais il vous répondra en anglais. Mr Ken St André, 3421 E.Yale, Phoenix, AZ 85008.

En direct de la rédaction...

Restez en contact avec les joueurs

• Si vous avez fondé un club, vous désirez bien sûr avoir le maximum de membres. A priori, son adresse est disponible sur notre service 3615 CASUS. Malgré tout, si vous voulez signaler un changement d'horaires, de nouvelles activités, passez donc deux minutes sur le minitel et informez-nous des modifications.

• De même, si votre manifestation nous arrive trop tard pour être publiée dans le magazine, n'oubliez pas que vous pouvez inscrire vous-même votre annonce sur me 3615 CASUS, où elle sera consultable sous 24 heures.

Simulacres

N'oubliez pas notre hors-série Simulacres à la mi-octobre. Il s'agit de vous présenter un système simple de jeu de rôle (quatre pages de règles seulement) afin que vous puissiez commencer tout de suite des parties avec de nouveaux amis, les initier ou vous initier. Même si vous êtes un vieux briscard, nul doute que les divers scénarios et univers présentés vous séduiront quand même (enfin, nous faisons tout pour).
Et même si vous n'êtes pas encore en âge de lire, vous pourrez découvrir sous la superbe couverture de Caza (qui fait justement paraître un album aux humanoïdes associés: *Les yeux d'Or-Fée*) des illustrations de Thierry Ségur, Eric Larnoy, Frédéric Blanchard, Coucho, André Juillard, Olivier Vatine et... quelques autres encore.

Errata

Que serait un Casus Belli sans quelques erreurs: un potage sans sel, un wargame sans combat et un jeu de rôle sans dés. Voici donc la liste des quelques petites choses à rectifier dans notre numéro précédent

Grandeurs nature

La photo de la page 34, en haut à gauche, était l'œuvre de Jérôme Bobhot.
Les coordonnées de l'association ARIA sont: Crazy Orque Saloon, chez Monica Figuères, 11 rue Jean Roc, 13001 Marseille.
La vraie adresse de l'Association Polystyrène Jr est 43 rue de l'Aiguillon, 95000 Jouy en moutier.

wargame Article 104

Rajouter dans la partie 1.0 — Séquence de jeu, première période, après le 6):
Cette période correspond au cas où l'initiative appartient aux perturbateurs. Si les forces de l'ordre ont l'initiative, la séquence de jeu est altérée pour leur permettre de jouer les premiers. Ainsi on jouera dans l'ordre 3), 4), 2), le reste sans changement.

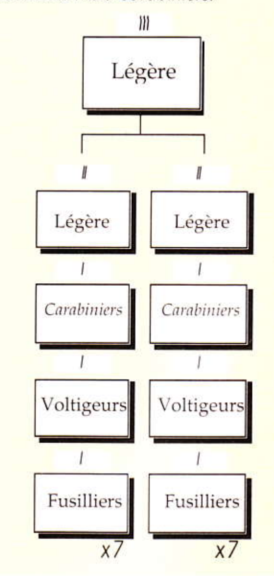
Rajouter en 8.3, après «...jouer le premier»:
Ceci peut amener à modifier la séquence de jeu d'une période à l'autre. La séquence donnée en 1.0 n'est applicable qu'au cas où les perturbateurs ont linitiative. Si ce sont les forces de l'ordre qui ont l'initiative, la période doit être jouée dans l'ordre suivant:
) distribution des points de commandement pour les forces de l'ordre.
4) Mouvement des forces de l'ordre.
) Mouvement des perturbateurs.

Rajouter 9.0 — Repos.
9.1 — Les unites ayant accumulé des points de fatigue peuvent les réduire en se mettant au repos.
9.2 — Une unité peut être mise au repos à condition d'avoir accumulé au moins 2 points de fatigue et, qu'au moment de la mise au repos, aucun pion perturbateur ou manifestation ne se trouve à moins de 3 bases de l'unité.
9.3 — Si, pendant le tour en cours (y compris celui pendant le quel la mise en repos a commencé), l'unité n'est impliquée dans aucun combat, lors de la phase de réduction des points de fatigue (1) de la pré-période du tour suivant, 1 point de fatigue peut être retiré de cette unité.
9.4 — Une unité au repos attaquée ne dispose que de la moitié de son potentiel défensif. Naturellement, les modificateurs dûs à son état de fatigue sont applicables.

Erreurs dans les forces en présence des scénarios:
Scénario 2
Perturbateurs: 2 forts, 4 moyens, 8 faibles.
Forces de l'ordre: 3 CD, 5 CRS, 4 EGM, 1 TAB, 1 CAE.
Scénario 3
Perturbateurs: 2 forts, 3 moyens, 8 faibles.

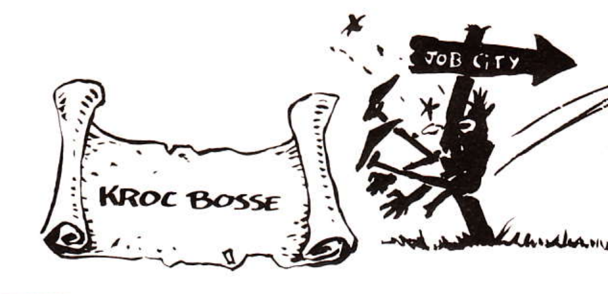
Dossier napoléonien

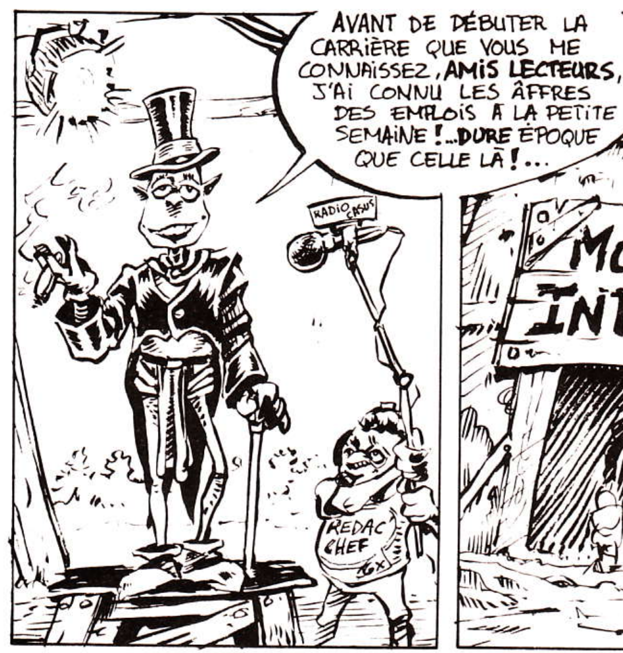
Il fallait inverser les légendes des Corps français type 1805 et Corps de réserve de cavalerie les plus courant à la page 84. De plus, dans le schéma du Corps français type 1805, dans l'Infanterie légère, il ne fallait pas lire Cavalerie mais Cdrabiniers.

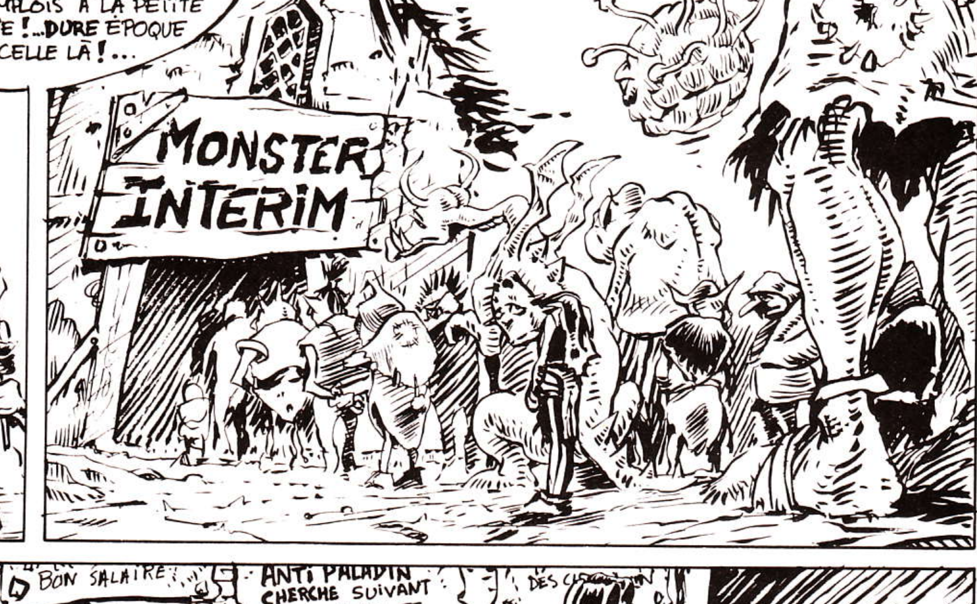


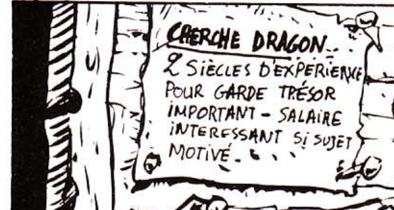








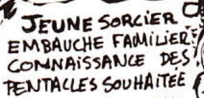




BON SALAIRE

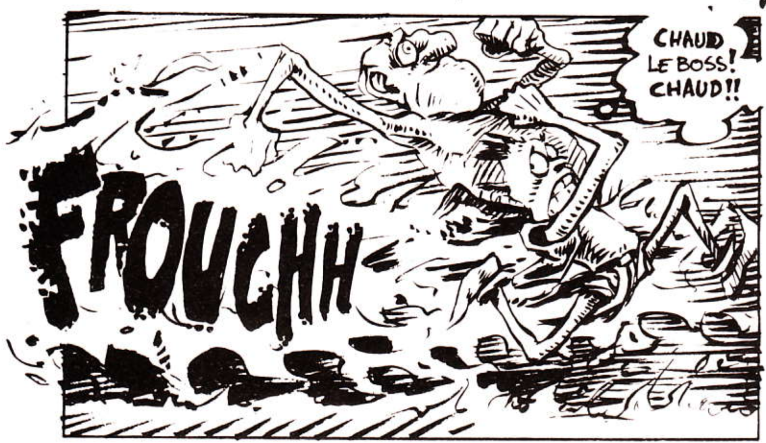
NECROMANCIEN CHERCHE HOBGOBELINS POUR PILLAGE ET DESTRUCTION VILLAGES. RÉFÉRENCES SÉRIEUSES EXIGÉES.

ANTI PALADIN CHERCHE SUIVANT DÉVOUEMENT ET ESPRIT DE SACRIFICE INDISPENSABLE...















...NETTOYAGE DU CHÂTEAU!... PETIT DÉJEUNER À MINUIT!



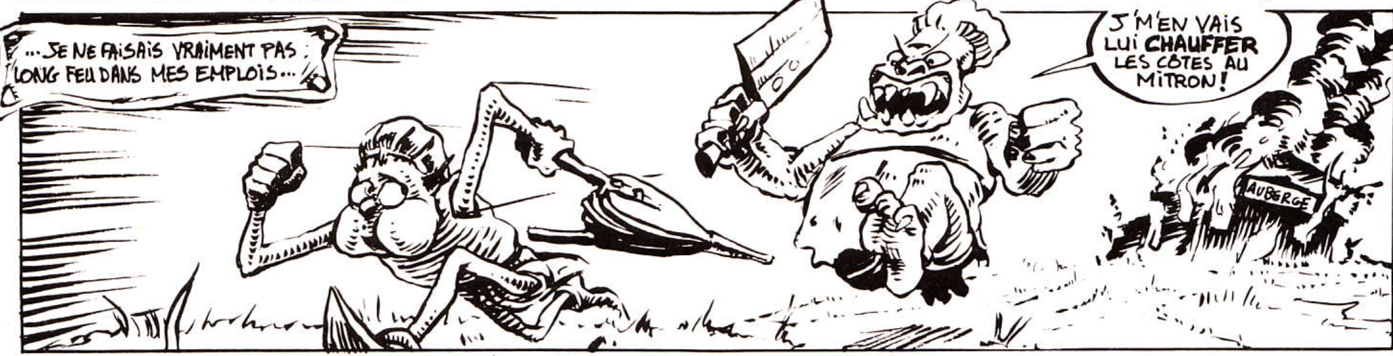
..PFFF! ÇA SENT LE RENFERMÉ ICI!
AH! J'OUBLIAIS, JE NE SUPPORTE PAS LA LUMIÈRE DU JOU.



AAAAA



BON À RIEN! MAUVAIS À TOUT! AFFAMEUR!
ENCORE UN JOB QUI PART EN FUMÉE!...



...JE NE FAISAIS VRAIMENT PAS LONG FEU DANS MES EMPLOIS...
J'M'EN VAIS LUI CHAUFFER LES CÔTES AU MITRON!
AUBERGE



..MAIS J'EN AI TIRÉ L'EXPÉRIENCE INDISPENSABLE À MA CARRIÈRE DE GOB! REJETÉ PAR LES MIENS, JE TROUVAIS MA VOIE!...
GLP
RÉDAC CHEF



ALLUMEUR DE GROS BILL!
S'FOUT D'NOT' TÊT'!
CHOPE CHOPE
ÇA VA CHAUFFER!
PLLL
FIN
CHEVALIER SÉGUR '89



A nos lecteurs : vous le savez comme nous, il est quasiment impossible de juger un jeu de rôle ou un wargame sans l'avoir pratiqué longuement. Néanmoins, notre vocation est de vous informer le plus rapidement possible du contenu et de l'intérêt des jeux. C'est là l'objectif de la rubrique Têtes d'Affiche, vous donner le plus rapidement possible des informations grâce à l'avis éclairé — nous l'espérons — de spécialistes. En aucun cas il ne s'agit d'une critique détaillé et exhaustive des jeux (comment pourrions-nous le faire en trente lignes ?).

Vous trouverez trois abréviations à côté des noms de jeux. Elles en signalent l'origine. V.O. : jeu en langue étrangère. V.F. : traduction française d'un jeu étranger. V.O.F. : jeu français. Nous signalons aux wargameurs que la plupart des jeux en anglais disposent en général de règles traduites en français par l'importateur. Nous les invitons à se renseigner auprès de leur boutique habituelle.

Merci de votre attention.

JEUX DE PLATEAU

EXCALIBUR

V.F.

Jeu de plateau cherche table ronde

Qu'est-ce-qui porte le nom d'une épée, parle de héros des temps anciens et vient de l'est de la France ? Hé bien non, ce n'est pas un jeu de rôle... il s'agit d'un jeu de plateau, le premier d'une trilogie. Ayant commencé par le jeu de rôle, d'abord traduit puis de conception française, Oriflam se lance à présent dans le jeu de plateau, avec une formule originale. Pour la première fois, un jeu, de parents anglo-germano-français, parait simultanément dans quatre langues et dans quatre pays différents (Angleterre, Allemagne, Suède et France).

A l'intérieur d'une boite à l'illustration pour le moins explicite (deux chevaliers se précipitant l'un sur l'autre, à cheval, sur un pont...) on trouve un matériel de jeu important et d'une irréprochable qualité : plateau-puzzle désormais classique, cartes prédécoupées et pions. Ô joie, sous les morceaux du plateau, on découvre un casier de rangement, très pratique merci, pour ranger les « innombrables » petits pions carrés représentant vos forces, vos revenus, etc.

Le but du jeu est très simple : petit chevalier de la Table Ronde au début du jeu, il vous faut devenir le meilleur, celui auquel Arthur lui-même confiera la garde de la prestigieuse épée ainsi que l'intendance de toutes les terres d'Angleterre. Pour cela, un système de jeu assez complexe (à lire plusieurs fois) mais très cohérent, va vous permettre, au rythme des années qui s'écoulent, de développer la puissance économique et militaire de votre territoire de départ. Même si le système permet, et c'est logique, au chevalier de se battre pour la possession d'une terre, la différence, et c'est logique aussi, se fera plus par une « gestion » habile que par un esprit guerrier. Une série de règles optionnelles (même si elles s'éloignent de l'aspect historique communément admis) viennent compléter les mécanismes de base et l'ensemble, s'il ne présente pas d'innovations essentielles au niveau du jeu lui-même, offre une variation intéressante sur le thème maintes fois utilisé de l'Angleterre d'Arthur et de Merlin.

André Foussat

Jeu de plateau pour 2 à 6 joueurs, coproduction internationale Wotan Games (GB), Citadel Verlag (D) et Oriflam (F). Edité en France par Oriflam. Prix indicatif : 270 F.

SOVIET SYSTEM

V.F.

Trivial Soviétique

Soviet System n'est pas un jeu de simulation mais tout simplement un jeu de société, un bon vieux jeu « de parcours » tout ce qu'il y a de plus familial, simple, un peu bébête mais bien sympathique tout de même. C'est une sorte de Monopoly où les joueurs avancent leur pion sur un circuit semé d'embûches afin, parallèlement, de faire avancer un pion « datcha » sur un autre parcours : celui de la hiérarchie du Parti (avec une majuscule, n'oublions pas qu'il est unique...), le but suprême étant de devenir Secrétaire général avant les autres. Vous devrez donc vous frayer un chemin au milieu des coups de chance ou de malchance indiqués par des cartes « vie politique », « vie quotidienne » ou « KGB ». Mais également faire preuve d'une bonne érudition en matière d'histoire de l'U.R.S.S. et de la société soviétique (sports, arts, politique, etc.) car d'autres cartes portant des questions que vous poseront les autres joueurs sont fournies en grand nombre. Nous avons donc là en quelque sorte deux jeux en un : un Monopoly très humoristique et au second degré, et un Trivial Pursuit pour connaisseurs de l'U.R.S.S. sous toutes ses facettes. Soviet System est la version bas de

gamme de Kremlin (voir CB n° 48) : presque aussi drôle, faisant beaucoup plus appel à vos connaissances et à votre culture, mais beaucoup moins à vos talents de stratège politicien. Je le répète : ne vous attendez pas à autre chose qu'à un jeu de société sympathique. Pourtant, je pense qu'il peut trouver sa place dans une ludothèque d'amateur de jeux de simulation historiques. En effet, ne sommes-nous pas tout d'abord des amateurs d'histoire ? Si tel est le cas, Soviet System peut être un moyen amusant de compléter son savoir sur un empire qui n'a pas fini de faire parler de lui.

Laurent Henninger

Jeu de plateau édité en français par MB France.

JEUX D' HISTOIRE

EMPIRE IV

V.O.

Une autre approche du jeu d'histoire Empire

Emballé, charmé, conquis ! Voici l'effet de cette règle sur ma pauvre personne. Empire IV est une règle originale ; parmi la masse de points particuliers, citons :

— Le commandement : lorsque l'Empereur - dont l'aptitude à commander est classée « Supérieure » (le maximum)- donne l'ordre aux cuirassiers de Nansouty (un autre bon) de balayer le centre ennemi, ceux-ci se mettent immédiatement en branle. Par contre le pauvre Bagration, « Médiocre » à cause de l'incapacité de l'état-major russe, est dans l'impossibilité de réagir rapidement si une opportunité se présente ou s'il doit faire face à une situation critique.

— Les mouvements stratégiques : les troupes, à l'arrière de la ligne de bataille, peuvent bouger rapidement pour se placer en bonne position, pour préparer une contre-offensive, etc. Par contre, en mouvement tactique, près de l'ennemi, les évolutions sont lentes, prudentes... comme dans la réalité.

— La distinction entre les armées « régimentaires » (exemple : les Russes et les Prussiens en1805-1807) et les « napoléoniennes » (en corps avec réserves de cavalerie et d'artillerie).

— La notion de « grandes batteries » (au moins 32 pièces qui tirent de concert).

— Le génie (très bien rendu).

— Les fabuleux tableaux de caractéristiques nationales (exemple : en 1812, la ligne française comporte 10% d'élite, 40% de cracks et 50% de vétérans ; par contre, en 1814, 30% de vétérans » et 70% de conscrits...).

Le but d'Empire IV peut se résumer en deux mots : simulation historique. Les auteurs américains, Scotty Bowden et Jim Getz, ont réussi le pari de faire une règle qui synthétise tous les concepts si particuliers de l'épopée du Petit Caporal, tout en conservant une excellente jouabilité ; c'est actuellement la règle la plus jouée au monde. Je vous conseille sans ambages l'achat d'Empire IV (IV car c'est la 4e édition, revue et améliorée), l'originalité de ses mécanismes risque seulement de dérouter les joueurs habitués à des systèmes plus classiques.

J.Ph. Imbach

Règle de Jeu d'Histoire en anglais édité par Empire Games. Prix indicatif : 210F.

WARGAMES

LA GRANDE ARMÉE

V.F.

Le respect des gradés

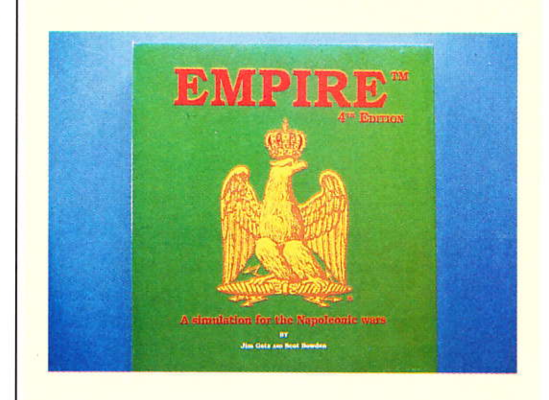
Avalon Hill avait édité dans les années 70 son fameux War & Peace s'inscrivant dans la ligne du napoléonien traditionnel mais un peu compassé. Jeu opérationnel par excellence de par son échelon de manœuvre (un pion valant un minimum de 5000 hommes, soit l'équivalent d'une brigade), il n'en était pas moins et surtout un jeu de stratégie ignorant les problèmes de subordination des leaders entre eux. Il existait donc un vide dans le domaine que TSR s'est empressé de combler en reprenant une idée de SPI. La Grande Armée couvre les guerres de l'Empire à l'exception de l'Espagne. Toutefois, dans le jeu de campagne, la nécessité pour les Français de se priver de troupes (envoyées en Espagne) est prise en compte hors carte. Il existe également des scénarios permettant de jouer toutes les campagnes non ibériques en un temps et sur un espace très raisonnable.

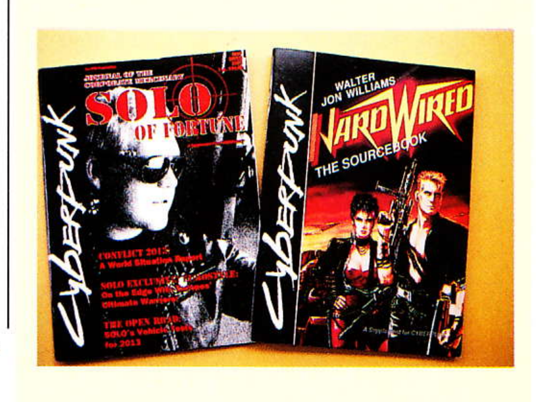
Dans l'ensemble, il s'agit d'un jeu très classique à l'échelon divisionnaire avec combats réglés à l'intérieur d'une même case au moyen d'une Table de Résultats des moins originale. Sa supériorité sur War & Peace est affirmée, à mon avis, par deux choses.

1) Les chefs sont subordonnés les uns aux autres en fonction de leur grade (de général de brigade à chef suprême des armées) par un système très simple de rayons de commandement. Un général situé hors du rayon de commandement de son supérieur hiérarchique ne peut pas recevoir de points de commandement et donc ne reçoit pas d'ordres. Ces derniers sont simulés d'une manière simple et ne donnent lieu à aucune équivoque (contrairement à certains jeux de figurines dans lesquels l'interprétation des ordres est devenue une









nouvelle forme de tricherie...). Le problème de la coordination des moyens est donc placé au premier plan, et la cohésion des manœuvres ne dépend pas seulement de la bonne tenue des lignes de ravitaillement. Encore faut-il que le bon chef soit au bon moment au bon endroit.
2) Découlant directement de ce qui précède, les unités disposent d'un certain nombre de points de force dont l'évolution est gérée sur des tableaux d'organisation différents selon les scénarios. L'usure de chaque unité peut être suivie avec clarté, simplicité et précision, hors carte; sur cette dernière n'étant portés que les chefs ou les garnisons isolées. A chaque leader correspond un tableau où sont placés les pions représentant les unités qu'il commande. Un minimum de surprise est donc assuré lors des contacts.
Un excellent jeu de niveau stratégique/opérationnel dont les systèmes politiques sont plus élaborés que dans War & Peace. Mon avis: La Grande Armée c'est le jeu sur les guerres impériales. Si vous aimez cette période procurez-vous cette merveille, vous ne le regretterez pas.

J.B. Dreyfus

Wargame en anglais, édité par TSR. Prix indicatif: 300 F.

SUPPLÉMENTS

pour l'Appel de Cthulhu

CTHULHU 90

V.F.

Et si...

Cthulhu 90 est la traduction française de Cthulhu now, supplément Chaosium au jeu l'Appel de Cthulhu. Il participe du même esprit d'ouverture sur d'autres époques que Cthulhu by gaslight, mais contrairement à ce dernier il fait plus figure de supplément ou de recueil de scénarios que de jeu à part entière.
Cthulhu 90 contient quatre scénarios «modernes», de style très américain (navette spatiale en perdition, groupe de hard rock...). Pour compléter ces scénarios, sont fournies des règles pour adaptater le jeu au monde moderne, règles expédiées en cinq pages dont une consacrée à la feuille de personnage. Il est vrai que le «monde» est celui dans lequel nous évoluons, pas besoin donc de longues descriptions... Attention, de même que pour Cthulhu by gaslight, il est nécessaire de posséder l'Appel de Cthulhu pour pouvoir jouer les scénarios et créer les personnages.
Une place plus importante est prise par les armes à feu, leur description et la façon de les obtenir aux U.S.A. Cthulhu est-il plus sensible au M16 ou à la Kalashnikov, question brûlante?
Le dernier aspect de ce supplément est celui de règles optionnelles et de documentation «intemporelles». L'évolution de la médecine légale entre 1890 et nos jours peut être utile si vos Investigateurs commencent à visiter les morgues. Quant aux règles de localisation de coups, elles rappelleront bien des souvenirs aux joueurs de RuneQuest. Grâce à elles, les monstres deviennent plus faciles à tuer, mais les Investigateurs également... De toutes façons, il ne faut pas s'attacher à son personnage... Du moins si j'ai bien tout compris...

Pierre Lejoyeux

Cthulhu 90, traduction de Cthulhu Now (Chaosium) édité par Jeux Descartes. Prix indicatif 119F.

Pour RuneQuest

GENERTELA

V.F.

Fabuleux!

Avec un retard plutôt inférieur à la moyenne des sorties nationales, Oriflam nous fait profiter de la traduction de Genertela, qui décrit en détails le continent Nord de Glorantha.
Comme les Dieux de Glorantha, ce nouveau «supplément de luxe» se présente sous la forme d'un gros livre à couverture cartonnée. Les 150 pages de texte (écrit petit...), sont enrichies de fort belles illustrations 100 % françaises (une mention spéciale pour la grande carte en couleur (50x80 cm), qui est vraiment splendide).
La première partie (32 pages), nous présente le continent et son histoire, le calendrier, les langues, l'image des aventuriers sur Glorantha (amusant, surtout pour les joueurs qui développent le complexe du héros...).
Après quoi, on attaque le «plat de résistance»: la présentation, région par région, de Genertela. Décrire en une centaine de pages un continent plus grand que l'Europe tient du pari impossible, mais il est parfaitement tenu ici. De l'Extrême-Orient Kralorelan à Fronéla, à l'extrémité Ouest, nous visitons l'Empire Lunar et ses vassaux, le Pays-Saint (ou plutôt ce qu'il en reste en 1621 ST), la Passe des Dragons, Prax, Teshnos, la Désolation, etc. Une vingtaine de régions en tout. A chaque fois, en quelques pages, on nous peint un tableau vivant et détaillé du pays, son passé, sa vie quotidienne (les «tables d'événements, mine d'idées et qu'on aurait souhaité plus développées), les personnalités locales, les mentalités, l'avenir (ce dernier s'annonce plutôt déplaisant. Avec toutes les allusions faites à la Guerre des Héros, on espère que Chaosium sortira HeroQuest dans pas trop longtemps).
Enfin, le «livre du joueur» présente le monde tel que peuvent le percevoir quatre types de personnages courants (merveilleux!) et fournit des tables de tirage d'origine et de profession des personnages.
L'ensemble forme un supplément absolument fabuleux, que tout rôliste qui se respecte devrait avoir dans la bibliothèque (on peut en tirer des idées pour n'importe quoi, pas seulement pour RQ). Il a quand même les défauts de ses qualités: la quantité d'information présentée est telle qu'on a parfois du mal à l'assimiler, notamment dans la première partie; et si les cultures humaines sont décrites avec une perfection presque maniaque, les non humains sont un peu laissés dans l'ombre...
Pour conclure, un cri du cœur: Pamaltela, c'est pour bientôt?

Tristan Lhomme

Supplément en français pour le jeu de rôle RuneQuest, édité par Oriflam. Prix: 199 F.

*NDLR: Pamaltela est le continent Sud de Glorantha.

pour Hurlements

HURLELUNE n° 1

V.O.F.

Le loup-garou de Normandie

Après les Miroirs des Terres Médianes et autres Anashiva Reahna, voici Hurlelune, une série de suppléments consacrée au Jeu de l'Initié (Hurlements pour ceux qui n'auraient pas tout suivi).
Ce premier numéro consacré au XIe siècle, et à l'une des puissances dominantes de l'époque: la Normandie (ou plus exactement les Normands, que l'on trouve partout, aussi bien en Sicile qu'en Angleterre), trente pages de chronologies bien faites et de renseignements historiques clairs, intéressants (et suffisamment «terre à terre» pour être exploitables) donnent de notre An Mil une image assez différente du classique «château fort/paladin en armure de plaque» que l'on imagine d'habitude...
Seconde vedette du livret, le loup. Il est tout d'abord décortiqué sous l'angle zoologique (avec, rassurez-vous, peu de termes spécialisés et beaucoup de renseignements «sociaux» sur la meute). Puis nous le voyons dans le miroir déformant des légendes médiévales: un fauve effrayant, et un suppôt du démon. Ces deux articles devraient être lus par tous les MJ intéressés par la lycanthropie (Y a-t-il quelque part un MJ qui n'ait jamais utilisé de loup-garou?).
Les aides de jeu, qui viennent ensuite, discutent de la nécessité de jouer une campagne à Hurlement. Conclusion personnelle: un oui franc et massif, tout en sachant que la « conti-


LES JOYAUX DU TEMPLE
LE CATALOGUE DU TEMPLE DU JEU
Toutes les Nouveautés
Plus de 1000 références
VENTE PAR CORRESPONDANCE
JEUX DE RÔLE
WARGAMES
JEUX DE PLATEAU
FIGURINES
DEMANDEZ LE !
. A la pointe de l'actualité
. Remis à jour mensuellement
. Avec 75 pages de plaisir à s'offrir
GRATUIT POUR TOUTE COMMANDE
Vous le recevrez contre 5 timbres à 2,20 F en écrivant au TEMPLE DU JEU, 62 rue du Pas Saint Georges 33000 BORDEAUX - Tél : 56 44 61 22

nuité» sera sans doute plus difficile à assurer qu'ailleurs.
Les auteurs évoquent ensuite l'initiation des nouveaux au sein de la caravane. C'était l'un des points les plus épineux pour le maître de jeu et le voilà largement défriché...
Jusque là, 20/20... Et puis, on arrive à la «campagne» annoncée sur la couverture. Au total, elle fait douze pages dont sont cinq dévolues à la désormais classique «nouvelle d'introduction» (toujours bien écrite). Reste sept pages... Un bon scénario, suivi de quatre petits synopsis format «instantanés de CB». Il faudra que le MJ y mette du sien pour en faire une campagne! N'empêche que tout ça est de bonne qualité. Et puis, bien sûr, il était impossible d'avoir à la fois les aides de jeu et une campagne plus développée.
Hurlelune démarre bien. On attend la suite avec intérêt... en espérant peut-être un ou deux scénarios de plus dans le n° 2.

Tristan Lhomme

Hurlelune n° 1. Supplément français pour Hurlements. Edité par Dragon Radieux. Prix: 79 Francs.

pour Suprématie

SUPRÉMATIE²

V.F.

Les Neutres rentrent en guerre...

Jeux Descartes vient enfin de publier Suprématie², l'extension tant attendue du jeu d'alliance paru voici plus d'un an (voir fiche-jeu de CB n° 46). La boîte contient beaucoup de matériel: de nouvelles cartes de ressources, des flottes et des armées de couleur noire représentant les «pirates» et les «seigneurs de la guerre», et un gros livret représentent en fait tout simplement les neutres et permettront dorénavant à tous les petits pays en grisé sur la carte et qui ne font pas partie des six grandes puissances, de se défendre dès qu'ils seront envahis. J'y vois trois intérêts :
1) mettre un frein à l'arrogante insouciance des joueurs qui se baladaient partout de façon un peu trop effrontée,
2) complexifier le jeu et les stratégies à déployer (encore plus prudentes et indirectes),
et 3) permettre éventuellement d'augmenter le nombre de joueurs; en effet, introduire de nombreux pays militairement et économiquement faibles peut s'avérer passionnant: nous verrons enfin l'apparition d'une *véritable* diplomatie! Mais venons-en au livret. Il est divisé en plusieurs chapitres. Le premier contient une série de questions et de réponses destinées à clarifier les nombreux points restés obscurs dans la règle de base; puis suivent de nouvelles règles parmi lesquelles celles des «neutres» et celles des nouvelles cartes de ressources, des règles pour jouer à deux, des règles de tournoi, des modèles de traités à passer entre les joueurs, ainsi que de longs conseils tactiques et stratégiques. D'habitude, je ne suis guère partisan de cette pléthore d'extensions qui nous submergent systématiquement à la suite de chaque nouveau jeu, mais, dans ce cas précis, force est bien de reconnaître que cette extension là est quasiment *indispensable* aux possesseurs de Suprématie, ne serait-ce que pour les clarifications de règles! Avec ce supplément, un jeu potentiellement excellent mais encore un peu fade va prendre enfin toute sa saveur. Foncez! Attention cependant: cette boîte rassemble en fait trois petits suppléments déjà vendus séparément mais qui n'avaient pas été traduits. C'est maintenant chose faite.

Laurent Henninger

Supplément pour le jeu de plateau Suprématie, édité en français par Jeux Descartes. Prix indicatif: 160 F

pour Cyberpunk

SOLO OF FORTUNE & HARDWIRED

V.O.

Un ludologue cablé!

Après avoir débarqué en littérature, les cyberpunks rentrent en force dans le jeu de rôle. Vous découvrirez bientôt un univers cyberpunk pour GURPS, un mélange heroic fantasy — cyberpunk chez FASA avec Shadow Run. Mais en attendant, Talsorian Games nous propose deux suppléments pour son jeu du proche futur.
Solo of Fortune est une sorte de pastiche de Soldier of Fortune, un vrai journal des mercenaires du monde entier. Comme son modèle il contient des articles, un courrier des lecteurs, des tests de matériel. Ce livret est peu fourni en technique de jeu (avec quand même des règles de poursuite de voitures) et servira surtout à ceux qui imaginent mal l'univers militaire des cyberpunks.
Avec Hardwired, on entre dans un autre domaine. Il s'agit cette fois d'un supplément qui explique point par point (corporations, armements, drogues, etc.) comment jouer dans l'univers du roman *Cablé* (Walter Jon Williams, «Présence du Futur» Denoël). L'histoire est simple: un passeur transporte des composants électroniques à travers la frontière texane, à bord de son hovertank. Rien de neuf depuis *Les culbuteurs de l'enfer* (Zelazny), à part les nouveautés technologiques. Pourtant ce supplément est une petite révolution. En effet Mr Williams, auteur dudit roman, est aussi un créateur de jeu, puisqu'on lui doit Privateers & Gentlemen (jeu de rôle F.G.U.). Ceci montre que créations littéraire et ludique ne sont pas antinomiques. Pour les rôlistes, l'avantage de *Cablé* est de décrire un univers moins détraqué que celui de Cyberpunk. Par exemple, on ne branche pas son cerveau sur les réseaux d'ordinateurs, on joue plutôt aux pirates à la recherche de codes secrets. Ceci permet de faire découvrir ce type d'univers à de nouveaux joueurs sans les noyer sous les notions étranges. En ce qui concerne la technique de jeu, Williams propose aussi de nouvelles méthodes pour gérer le combat (qui ont l'air correctes et ne peuvent de toute façon pas être aussi arides que celles de la boîte de base). Enfin, lorsque l'on voit les caractéristiques de l'hovertank, on peut supposer que l'auteur de *Cablé* a sans doute joué son aventure avec Car Wars avant de l'écrire. Vous imaginez Zelazny testant son nouveau roman avec Rolemaster?

Pierre Rosenthal

Suppléments pour le jeu de rôle Cyberpunk, édités en américain par R. Talsorian Games Inc. Prix indicatifs: 90 F et 100 F.

pour Space 1889

SOLDIER'S COMPANION

V.O.

Le noble art de la guerre version 1889

Soldier's companion est le dernier supplément paru pour Space 1889 (voir L'épreuve du feu p. 30). Il est presque entièrement consacré à la cause du wargame avec figurines, en effet il n'est question du jeu de rôle qu' entre les pages 71 et 73, le livre en comptant 193. Tout y est abordé, depuis les règles de base jusqu'aux guerres aérienne, navale et mécanisée. GDW y mélange avec virtuosité réalité et fiction: réalité des listes d'armées des cinq continents , fiction pour les tanks et autres tripodes blindés. La compatibilité est assurée avec les wargames parus et à paraître: Sky Galleons of Mars et Ironclads & Ether Flyers.
Les puristes peuvent refaire Isandlwana ou Ulundi (moins drôle) ou Little Big Horn. Les autres peuvent reconquérir Coprates Valley à la tête de Belges sans scrupules ou se tailler un empire autour de Syrtis Major grâce à des hommes décidés à apporter la Civilisation aux barbares martiens. Sans commentaires.
A ce titre, Soldier's companion contient de nombreuses informations sur les troupes martiennes, vénusiennes et lunaires, qui peuvent être très utiles pour concevoir des scénarios. En épluchant les photos noir et blanc, le lecteur peut découvrir d'inédites figurines «A paraître prochainement» suivant l'expression consacrée, dont le style très british pourrait parfaitement convenir à Cthulhu by Gaslight. Elles seraient en plastique et à monter, personne n'est parfait...
Soldier's companion apparaît donc comme un supplément essentiellement wargame. Une fois de plus, le jeu de rôle est le parent pauvre. Espérons que le vent va tourner...

Pierre Lejoyeux

Soldier's companion est un supplément pour la gamme Space 1889, en anglais, édité par GDW. Prix indicatif: 320 F.

Les chroniques minitéliques de Joe Casus

Vacances studieuses!

Le serveur n'a pas eu de vacances... et moi non plus! Alors qu'un soleil radieux régnait sur la France entière, je suis resté rivé à mon clavier, les yeux fixés sur l'écran du minitel. Mes moments de pause, je les ai mis à profit pour téléphoner aux informaticiens qui s'occupent de 36 15 CASUS (j'ai passé plus de deux cents coups de téléphone en deux mois!). Et les choses ont bien changé! J'ai maintenant un teint terreux et les yeux rougis. Heureusement, le serveur, lui, se porte beaucoup mieux...

Communications: le grand chambardement

Il serait trop long de vous expliquer les circonstances mouvementées dans lesquelles la rubrique « Communications » (COM) a été transformée en profondeur, mais l'important n'est pas là. Possibilité de lettres plus longues et plus lisibles, petites annonces (PA) mieux ordonnées, messagerie plus claire (elle sera bientôt accessible à tous dès l'entrée sur le serveur), autant de choses que nous attendions avec impatience.
Attention, les nouvelles BAL n'acceptent que des codes d'accès faisant moins de neuf caractères. Si votre ancien code était plus long, utilisez désormais ses huit premiers caractères, vous retrouverez sans problème votre boîte aux lettres.

L'annuaire des clubs nouveau est arrivé! (CLU)

Nous voulions que ce répertoire, qui regroupe les coordonnées de près de trois cent cinquante clubs et fanzines, soit beaucoup plus pratique qu'auparavant. Il l'est!
Quand vous consultez l'Annuaire, vous pouvez désormais:
— Trouver un club, en ne tapant qu'une partie de son nom. Exemple: si vous tapez EPEE, puis <Envoi>, sur la page d'accueil de l'Annuaire, vous trouverez immédiatement tous les clubs qui contiennent « épée » dans leur nom).
— Sélectionner les clubs par département. Inutile de donner un nom, passez tout de suite à la ligne « n° de département » de la page d'accueil. En tapant les deux premiers chiffres du code postal du département qui vous intéresse, vous connaîtrez tous les clubs de la région concernée.
— Sélectionner les clubs par type de jeu pratiqué. Ainsi, si vous n'indiquez aucun nom ou numéro de département, il vous est possible de choisir un type de jeu (ex: grandeur nature) et l'Annuaire vous donnera la liste de tous les clubs et associations pratiquant les grandeur-natures en France. Evidemment, il est également possible de sélectionner auparavant un département, afin d'obtenir une sélection plus « précise » (ex: tous les clubs pratiquant le grandeur-nature dans le 92).
— Inscrire vous-même votre club! Remplissez une fiche très simple sur le minitel, et votre club sera inscrit (après vérification opérée par mes soins) dans l'annuaire des clubs de Casus Belli.
Note: si vous voulez inscrire votre fanzine, envoyez-nous d'abord un exemplaire de votre création, avec tous les renseignements adéquats (périodicité, prix); je me ferai un plaisir de l'inscrire dans notre répertoire télématique.

Et le Calendrier? (CAL)

Le Calendrier des Manifestations de 36 15 CASUS vous informe, au jour le jour, de tous les tournois et conventions qui se tiennent en France... et dans les pays voisins. Cette rubrique a également été remaniée, de telle sorte qu'il soit possible de sélectionner les manifestations par date, par département et par type de jeu.
Et si vous organisez quelque chose, n'hésitez pas à le proclamer sur le serveur. Une simple fiche à remplir en rubrique CAL, et les joueurs de tout le pays seront au courant. Un bon moyen de se faire un peu de publicité!

Les BAL publiques (BAL)

Le nouveau système de boîtes aux lettres de 36 15 CASUS se prête parfaitement aux « BAL publiques » (boîtes aux lettres accessibles à tous).
Il existe ainsi une BAL « SCENAR » (code d'accès: JDR) dans laquelle vous trouverez des idées de scénarios en tous genres. SCENAR a été créée par un connecté. N'hésitez pas à y proposer vos propres idées de scénarios, vous dépannerez certainement quelques MJ en mal d'inspiration.

Nouvelles de la Rédaction (RED)

Comme vous le savez certainement, vous pouvez nous poser vos questions en rubrique Rédaction (RED). Je réponds plusieurs fois par jour (dimanche compris) à toutes les requêtes qui me sont présentées. Pour ne pas être déçu, respectez quelques principes:
— Ne posez jamais de questions portant sur les règles d'un jeu. Annabella et moi-même sommes déjà très pris par la réalisation du journal, et nous n'avons pas le temps de mener des recherches approfondies pour vous répondre.
— Ne posez pas de questions trop « techniques » (ex: Le jeu « Rigodons & Dragons » est-il encore distribué au Mozambique?). Seuls les Dieux connaissent les réponses à certaines questions...
— Ne posez pas de questions exigeant des réponses très longues (ex: Pouvez-vous expliquer le système de jeu de RuneQuest et le comparer à celui de Warhammer?).
Je vous signale par ailleurs qu'il nous arrive de commettre des erreurs de « bonne foi ». Ainsi, par exemple, un connecté nous a un jour demandé dans quel numéro de CB avaient été publiés des programmes informatiques pour Amirauté. Personne à la rédaction ne se souvenait de programmes de ce type, car il s'agissait de mini-listes d'instructions incluses dans des articles remontant à plus de quatre ans!

L'art d'écrire sur les murs (JDR, WAR, JDP, FIG, HIS)

Quand vous laissez un message sur un mur, n'oubliez pas de taper sur la touche <Suite> à la fin de chaque ligne! Si vous ne le faites pas, votre texte a toutes les chances d'être « tronqué ». Une ligne qui n'a pas été validée par la touche <Suite> peut très bien disparaître dans les limbes télématiques...
Pour qu'un texte apparaisse au public, il doit d'abord être validé par mes soins. Alors, évitez de laisser des messages sans intérêt (ex: Coucou!) ou orduriers. De même, évitez à tout prix de donner un numéro de téléphone, la loi ne plaisante pas avec ces choses.

Les petites annonces (PA)

Si vous cherchez un jeu, un partenaire, un club ou un acheteur pour votre ludothèque, ne perdez pas de temps et allez consulter la rubrique Petites Annonces de 36 15 CASUS. Vous trouverez forcément votre bonheur. Les connectés vous proposent déjà plus de mille annonces!

Le Barbare Déchaîné (TRI)

La messagerie actuelle se prêtant mal à la réalisation d'un « Panthéon Barbare » (liste des connectés les plus actifs) chaque semaine, le Barbare Déchaîné et moi-même tenons néanmoins à saluer Lewis Orne qui s'est dépensé comme un beau diable pour faire remuer les choses sur 36 15 CASUS.
Je vous signale en passant que le Barbare me remplacera pendant tout le mois d'octobre en RED. Attention, il a envie de s'amuser! En attendant, vous pouvez déjà aller prendre connaissance de ses « humeurs » en rubrique Tribunes (TRI). A noter également les « Chroniques d'Ermold le Noir » en « Autres Tribunes » (TRI).

Quelques boîtes aux lettres à connaître:

— TORQUEMADA est la BAL de Laurent Henninger, notre « spécialiste wargame ». Il vous attend de pied ferme.
— ATHANOR est une BAL ouverte par Pierre Rosenthal dans laquelle vous pouvez poser des questions portant sur Athanor, bien sûr.
— JOE CASUS si vous voulez me contacter à l'abri des regards indiscrets.
— STAR WARS, une BAL ouverte par Jean Balczesak et destinée aux fans du jeu du même nom.

la critique

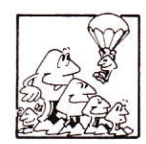


SPACE 1889

A qui s'adresse ce jeu?



Si vous aimez les jeux oniriques, baroques.



Si le suivi du jeu vous importe beaucoup.



si vous aimez la simplicté

Ces derniers temps, le jeu de rôle paraissait ronronner dans des recettes éprouvées et redondantes ou dans le come back de has been, fussent-ils illustres. Il semblait que tout avait été dit, les sujets tous abordés. Space 1889 met un terme à cette situation en ouvrant un nouveau territoire au jeu de rôle, celui de la science-fiction victorienne...

Le fluide primordial

Imaginez que vous êtes en 1889. Des vaisseaux de bois et de métal sillonnent le système solaire depuis la zone crépusculaire de Mercure (Twilight zone) jusqu'à la ceinture d'astéroïdes, sans oublier bien sûr Mars la rouge et Vénus la marécageuse. Toutes ces planètes abritent la vie et possèdent, à l'exception de Mercure, un peuple et une civilisation propres. Fidèles à leurs idéaux de progrès, les puissances coloniales terrestres s'y taillent des empires...

Que de chemin parcouru depuis le premier vol du prototype de l'ingénieur Thomas Edison en 1868! Grâce en soit rendue à tous ceux qui, au cours des siècles, ont étudié puis finalement domestiqué L'éther...

L'éther, ce fluide primal qui baigne tout l'univers, imprègne toute matière, vivante ou inanimée et qui transmet la lumière et la gravité à travers le vide de l'espace. Fascinant cet éther que des générations de scientifiques comme Descartes, Newton ou Fresnel se sont obstinés à prendre comme postulat pour expliquer les propriétés de la lumière. A mesure des années et des expériences, ils lui trouvèrent de bien étranges propriétés, lui conférant à la fois un caractère de fluide et de solide. Tout ceci était bien curieux, mais il fallait qu'il existe ! Autrement, comment les ondes lumineuses pourraient-elles traverser l'espace?

Imaginez que vous vivez à cette époque, où l'électricité émerveille, où l'automobile n'a pas encore reléguer le cheval sous son capot et où la science n'a pas encore tué bien des rêves. Vous découvrirez alors un monde où tout est encore possible.

Mercure, Venus, la Terre, Mars et les autres

Les quatre planètes les plus proches du soleil sont chacune le reflet du passé ou du futur de leurs voisines. Les déserts martiens préfigurent ce que sera la Terre dans 150 millions d'années et Vénus offre à ses visiteurs le spectacle de ce qu'elle fut à l'ère des dinosaures, lesdites bestioles en prime...

Seules ces planètes, ainsi que la ceinture d'astéroïdes, vestige de l'ancienne planète Vulcain, sont accessibles par vaisseau spatial et abritent ou ont abrité la vie. Mercure se contente de formes frustes et aquatiques cantonnées dans la «zone crépusculaire». Vénus est un marécage peuplé de lézards humanoïdes et de sauriens gigantesques. Quant à Mars, elle n'est plus que déserts striés de canaux allant chercher l'eau jusqu'aux pôles. La vie s'accroche le long de leurs rives ou s'adapte au désert, mais la civilisation martienne, autrefois brillante, n'est plus que l'ombre d'elle-même. Comme si les «hommes» devaient fatalement suivre leur planète dans la décadence et la mort...

Bien sûr les petits hommes verts, ou de n'importe quelle couleur d'ailleurs, ce n'est pas à vrai dire novateur, les vaisseaux spatiaux non plus. D'autre part, des jeux de rôle sur la période existent déjà (*Victorian Adventures*, *Cthulhu by gaslight*). Mais le mélange des deux, lui, est original. *Space 1889* apparaît comme un cocktail de Conan Doyle, Jules Verne et H.G. Wells et d'un zeste de Edgard Rice Burroughs. Relisez vos classiques, ils fourmillent d'idées que vous pourrez enfin exploiter...

Là où le bât blesse...

L'époque abordée dans *Space 1889* est pour partie dans son côté novateur, mais elle est aussi un écueil. Aussi exotique à nos yeux que l'Egypte antique ou l'Arabie des mille et une nuits, l'âge victorien est moins «intuitif» que les U.S.A. des années 20-30 ou que le Moyen Âge. Ses fondements, ses valeurs sont en complet désaccord avec ceux de notre société.

En 1889, le monde est dominé par l'Angleterre bien que la décadence de l'Empire ait déjà commencé. Londres est la plus grande ville du monde, la reine Victoria règne sur un quart des terres et les bateaux estampillés «HMS» sillonnent toutes les mers. La puissance britannique est essentiellement commerciale et sa population reste en majorité rurale. Les nations modernes et industrielles, Allemagne et U.S.A. en tête, sont en passe de la supplanter.

La société victorienne est clivée en plusieurs classes sociales séparées par des fossés presque infranchissables. Dans l'Angleterre de Victoria, on meurt comme on est né. Seul espoir, faire fortune par le commerce ou tenter sa chance «ailleurs»: l'Australie, les U.S.A. ou Mars...

L'aristocratie, frivole et oisive, vit encore comme au Moyen Âge (mariage arrangé, droit d'aînesse). Elle méprise la *gentry*, la classe des

petits propriétaires terriens, qui elle-même méprise la classe moyenne qui s'enrichit par le commerce et ainsi de suite jusqu'au plus bas échelon de la société. La force vive du pays est la classe moyenne des villes. Pieuse, puritaine, moralisatrice, en un mot « bien pensante », c'est dans cette couche de la population que l'esprit colonisateur est le plus enraciné. Pour elle, la politique internationale n'a pas encore de pôles mais un centre : Londres.

D'autres valeurs victoriennes (*Space 1889* p.23) achèvent de rendre ces gens aussi anachroniques que peu sympathiques et plus encore pour qui veut incarner un personnage féminin. En effet, la société victorienne est l'une des plus phallocrates qui soient. Les femmes font le plus souvent office de potiche. Une éducation édulcorée et appropriée à leur « rôle naturel », aucun droits civiques, aucun poste à responsabilité si ce n'est la tenue de la demeure conjugale, le carcan est bien serré. Bien sûr il y eut des exceptions, mais elles ne firent que confirmer la règle. De fait, les personnages féminins sont difficiles à jouer. Ils ne peuvent décemment s'insérer dans une aventure que deux pas derrière leur mari/fiancé/maître/père ou au bras de leur compagnon (pour l'aventurière), ou encore en se travestissant en homme (*Space 1889* p.12) !

Les personnages des joueurs peuvent ne pas adhérer à ces valeurs et ne pas rentrer dans ce moule, mais l'ambiance perdrait en authenticité et le jeu de rôle en intérêt. De plus, ces personnages seraient alors considérés comme des marginaux, opprobre suprême dans ce monde si bien ordonné.

Un beau bébé

Space 1889 est le bébé de Franck Chadwick, la star de GDW. A première vue, de bonnes et nombreuses fées se sont penchées sur son berceau.

L'originalité du produit ayant déjà été soulignée plus haut, examinons à présent le système de jeu qui est tout à fait à la mode américaine du moment. Comme *Traveller 2300*, *Twilight 2000*, mais surtout *Star Wars* et *Ghostbusters* avant lui, *Space 1889* essaye de relancer la vente des dés à six faces.

Les bases du système sont : l'utilisation exclusive du dé 6, la quantification des compétences et caractéristiques en un nombre de dés égal à leur score, une échelle de difficulté (task difficulty levels). Les règles, basées soit sur l'échelle de difficulté, soit sur des bonus/malus appliqués aux jets de dés, sont facilement assimilables et réalistes malgré leur simplicité.

Un personnage est défini par six caractéristiques, trois physiques (Force, Endurance et Agilité) et trois « mentales » (Charisme, Intellect et Niveau Social), et une série de compétences déterminées principalement par la ou les carrières du personnage et pour le reste par choix personnel. Les carrières proposées couvrent toutes les facettes de la société victorienne, il n'est donc pas étonnant que le Niveau Social conditionne l'accès à nombre de carrières.

Le XIXe siècle est l'âge de la science triomphante. Une place non négligeable est donc consacrée aux règles d'invention et de recherche scientifique et une multitude d'inventions, n'attendant que les PJ ou de machiavéliques PNJ pour être découvertes, nous sont données en pâture.

L'expérience dans *Space 1889* apparaît sous forme multiple et est la conséquence logique du scénario joué. Le personnage peut développer, non seulement ses compétences, mais aussi sa renommée, ses connaissances ou tout simplement sa fortune...

Space 1889 se veut un jeu réaliste et plein du souffle héroïque des films tels que *Gunda Din* ou *Les trois lanciers du Bengale*. C'est parfaitement illustré par le système de résolution des combats. Chaque personnage a droit à plusieurs actions (de 1 à 6 suivant les cas) par tour de 30 secondes et il peut en combiner plusieurs, par exemple dégainer un sabre tout en tirant au revolver ou en courant. Il n'y a pas d'initiative, les actions sont résolues simultanément par rang (les premières actions de chaque combattant, puis les deuxièmes et ainsi de suite). Un personnage peut se battre contre deux ou trois adversaires de sa carrure et espérer raisonnablement l'emporter, mais malheur à celui qui s'attaque à vraiment plus fort que lui, il se trouvera fort dépourvu lorsque sa dernière action sera venue...

Chaque arme permet de lancer, pour essayer de toucher l'adversaire, un nombre donné de dés suivant sa maniabilité (la dague, arme courte et légère, correspond à 5 dés) et inflige généralement un nombre fixe de blessures (wounds). Les points de vie perdus ne sont regagnés qu'après repos et soins médicaux (1 tous les deux jours dans le meilleur des cas, 1 par semaine dans le moins bon) et leur diminution se fait cruellement sentir lors de combats ou d'épreuves successifs...

La touche de Carabosse

Plein de qualités, *Space 1889* n'en est pas pour autant exempt de critiques.

Si la présentation du monde est claire et agréable on ne peut pas en dire autant de celle des règles. Les points importants sont noyés dans la masse et l'ordre de l'exposé fait penser par instant à un puzzle à moitié fini. Une première lecture globale s'avère donc nécessaire avant de réellement commencer l'assimilation.

Après la forme, le fond. Au niveau des règles, le système est bien huilé et n'appelle pas de critiques, cependant il faut souligner un effet pervers au niveau des carrières. Nombre d'entre elles parmi les plus attrayantes allouent au personnage un PNJ (serviteur, ordonnance, compagnon, homme de main...), de plus les vaisseaux doivent posséder un équipage minimum. Tous ces PNJ, au rôle parfois important, sont joués conjointement par le joueur et le MJ. Ils peuvent augmenter démesurément le nombre des personnages et donner des migraines à la fois aux joueurs et au maître de jeu. Une solution simple est, dans la mesure du possible, de transformer ces PNJ en PJ.

Il est regrettable que les auteurs aient négligé de reproduire dans le jeu de rôle la légende des différents types de terrains des cartes présentées, il est vrai qu'elle existe dans *Sky Galleons of Mars* (voir plus loin)...

Ma dernière remarque porte sur la description du monde qui manque cruellement de détails « couleur locale ». La vie de tous les jours sur Mars ou Vénus n'est pour ainsi dire pas abordée. Le MJ ne dispose que d'un minimum de plans pour visualiser ce nouveau monde. Le « club des explorateurs » à Syrtis Major, un endroit où tout personnage anglais séjourne ou au moins s'arrête, n'est pas décrit ; la présentation des quartiers de cette ville, capitale de la colonie anglaise de Mars et seule ville décrite dans le livre, est expédiée en deux pages.

Personnellement, j'aurais aimé être inondé de détails et de plans divers afin de ne pas devoir extrapoler au risque de trahir la vision de l'auteur. Le supplément *Conklin's Atlas of the Worlds* comble en partie cette lacune en ce qui concerne Vénus. Mars n'a pas cette chance, pourtant c'est la planète la plus attrayante ! Peut-être que GDW la réserve pour les « modules maison », donnant Vénus et les autres en pâture aux MJ ? Malheureusement cela semble bien être le cas si on ce réfère à la liste des suppléments prévus à ce jour (voir encadré).



Sky Galleons of Mars

Space 1889 n'est pas seulement un jeu de rôle, loin s'en faut. Témoin le premier produit « Space 1889 » sorti, *Sky Galleons of Mars* (SMG), qui est un jeu de combat aérien entre canonnières volantes (gunboats) anglaises et vaisseaux des nuages (cloudships) martiens. Ces combats sont pleins du même souffle épique et « romantique » que le jeu de rôle. Ils ne mettent généralement en jeu que quelques vaisseaux. Les affrontements rappellent à la fois les combats navals de la Guerre de Sécession et ceux des pirates façon Barbe Noire : préparation de projectiles divers (boulets, balles, flèches...) suivie d'un éperonnement (ramming) ou d'un abordage.

Fer de lance de l'offensive Space 1889 selon Chadwick, *SGM* est le véritable système de combat aérien de la gamme, les règles exposées dans le jeu de rôle n'en sont qu'un survol et sont incompatibles en ce qui concerne la durée et l'organisation du tour de jeu. *SGM* bénéficie d'une présentation luxueuse (grandes cartes en couleur, figurines de vaisseau en plastique) mais la boîte, trop grande, apparaît bien vide quand on l'ouvre. Déception ? Que nenni, le jeu n'en est pas moins attrayant.

La revue maison *Challenge* consacre la totalité des articles originaux sur *Space 1889* à *SGM* (scénarios, nouvelles armes). En revanche, les suppléments sont en majorité destinés au jeu de rôle. Une seule exception : *Cloudships and gunboats* qui est une extension commune aux deux jeux, quoique plus spécifiquement prévue pour *SGM*.
La gamme Space 1889 est appelée à se développer avec des produits entièrement nouveaux. Un second wargame du même style, *Ironclads and Etherflyers*, est prévu ainsi que des romans, *Cloud Captain* et *The Red Captain's Lady* (début 1990) et cinq sets de figurines métalliques fabriquées par RAFM : Victorian Adventurers (aventuriers), Soldiers of the Queen (infanterie coloniale anglaise), Legions of Mars (troupes de choc martiennes), Kraag Warriors (Hauts Martiens), Temple of the Beastmen (figurines accompagnant le jeu du même nom). GDW ne ménage vraiment pas ses efforts pour imposer sa nouvelle gamme dans un marché quelque peu saturé.

En guise de conclusion provisoire

Avec *Traveller*, l'ancêtre des jeux de SF, et le controversé *Twilight 2000*, GDW a acquis une réputation d'originalité dans le domaine du jeu de rôle. Elle la confirme avec son petit dernier prometteur. Un sujet original, un système dans « l'air du temps », des suppléments sortant en rafales de mitrailleuse lourde, *Space 1889* semble ne pas être un feu de paille. En revanche le jeu risque de pâtir de certaines valeurs inhérentes au monde victorien et de la qualité des scénarios proposés parfois discutable, espérons qu'elle s'améliorera par la suite. Comme disent si justement les Anglais, *wait and see* !

Pierre Lejoyeux

LA GAMME SPACE 1889



Le jeu de rôle
— *Space 1889* : livre avec couverture rigide de 208 pages avec tables cartonnées récapitulatives reprises en partie dans l'écran.
— *Referee's screen* : écran accompagné d'un livret de règles additionnelles et de tables diverses.
— *Tales from the ether* : recueil de 5 modules. Au programme : Mars, Vénus, Mercure, la Lune (suite du scénario d'introduction) et un huis clos dans la station héliographique Harbringer.
— *Beastmen of Mars* : campagne sur la planète rouge.
— *The Conklin's Atlas of the Worlds* : supplément. Recueil d'informations sur les différentes planètes habitables, y compris la Terre.
— *Cloudships & Gunboats* : extension commune avec Sky Galleons of Mars (SGM). Plans du pont des principaux vaisseaux atmosphériques à l'échelle 25 mm, figurines carton, listes et plans sommaires des différents types de vaisseaux atmosphériques martiens et terriens existant, fiches de vaisseaux additionnelles pour *SGM*.

Wargames
— *Sky Galleons of Mars* : simulation de combat aérien entre vaisseaux anglais et martiens. Jeu à scénarios.
— *Soldier's companion* : règles et listes d'armées pour jouer dans l'univers de Space 1889 (voir Têtes d'Affiche).

Challenge
La revue maison de GDW, consacrée pour bonne partie aux jeux maison mais également ouverte aux jeux de SF des autres maisons d'édition : FASA (Star Trek, Battletech et Renegade Legion), West End Games (Star Wars) et Games Workshop (Warhammer 40 000). A partir du n° 34 chaque numéro contient un ou plusieurs articles sur Space 1889. Un magazine à suivre de près.
— n° 34 : encart publicitaire pour le lancement du jeu, prépublication des chapitres sur les canaux de Mars et l'éther, Cloudship design (article sur le design de vaisseaux), article sur Ironclads and Ether Flyers, A smoking flax (scénario SGM).
— n° 35 : prépublication du chapitre traitant de la société victorienne (The Victorian Age).
— n° 36 : Darkness falls from the air (nouvelles armes pour SGM).
— n° 37 : From above and below (scénario SGM avec de méchants Français...).

A paraître en 1889
— Modules :*Caravans of Mars,Steppelords of Mars,Tales from the Ether II, Cloud captains of Mars,Soldier's companion.*
— Suppléments :*Venus Sourcebook.*
— Jeux :*Ironclads & Ether Flyers* (simulation de combats navals et aériens).*Temple of the Beastmen* (jeu de labyrinthe modulaire dont le but est de délivrer des prisonniers).

L'ÉPREUVE DU FEU

le scénario d'introduction

Ce scénario est conçu à la fois comme une découverte de la planète Mars et de ses dangers, et des règles de Space 1889. En tant qu'initiation, il est plus particulièrement destiné à des joueurs et maîtres de jeu débutants, mais peut également convenir à des personnages expérimentés.

A propos des personnages

Les personnages sont tous de nationalité anglaise. Il est préférable qu'ils aient des notions de pilotage (Piloting & Trimsman). Toutes les classes sociales peuvent être représentées à condition de tenir compte de la rigidité et des dogmes de la société victorienne. Un bon réflexe est, à partir de leurs Niveaux Sociaux (Social Level), de penser à ce qui pourrait lier de tels personnages et de choisir en conséquence leurs carrières.

La course

Nous sommes au début de l'été 1889. La dernière édition du Times annonce une grande course entre Londres et Syrtis Major, une course où la vitesse des vaisseaux et la compétence des pilotes seront également sollicités. Le gagnant recevra 50 000 £, une véritable fortune. Suffisante pour attirer des participants du monde entier et créer une saine et sportive émulation, du moins le croit-on...
Le départ est prévu pour le 1er janvier 1890, les PJ ont donc six mois pour aligner un vaisseau. Ils peuvent en construire un de toutes pièces, ou modifier celui donné plus loin, par exemple en le personnalisant avec diverses inventions. Si les PJ ne sont pas versés dans l'art de la science, ils peuvent tenter de les acquérir auprès d'inventeurs. Sans doute ne seront-ils pas les seuls sur les rangs. Tel participant pour s'assurer la victoire, tel maître du crime pour le revendre au plus offrant ou tel espion pour satisfaire l'orgueil national peuvent fort bien avoir la même idée. Un beau panier de crabes en perspective !
Toutefois, le MJ doit favoriser les PJ et leur permettre d'obtenir un vaisseau qui ait de bonnes chances de l'emporter (vitesse, navigation, etc.), afin d'attirer sur eux les feux de la presse et les mains agiles des saboteurs...

La grande course Londres-Syrtis-Major

Hide Park sous la neige

Dès le début du mois de décembre, les premiers vaisseaux sont exposés dans Hide Park pour la plus grande joie des badauds. Une petite ville de stands forains se forme au fil des jours et finit par entourer les vaisseaux sévèrement gardés par leurs équipages et les horse guards. L'ambiance est tout à fait celle du film *Ces merveilleux fous volants dans leurs drôles de machines*. Toutes les grandes nations sont représentées : Royaume Uni, USA, Allemagne, France, Russie et, plus modestement, Belgique et Japon. Les vaisseaux sustentés par liftwood côtoient les immenses ballons d'hydrogène des plus-léger-que-l'air, les drapeaux claquent au vent...

Un des vaisseaux à liftwood est entièrement noir avec une tête de requin peinte en proue. Cet appareil est celui du Docteur Fatalitas, un Américain peu scrupuleux, dont le personnage est directement inspiré du film *La grande course autour du monde*. Flanqué de son acolyte à l'accent sicilien (s.NPC soldier), il fomente des plans diaboliques qui échouent toujours lamentablement. Bien qu'il en ait tous les signes ce n'est pas le « grand méchant » de l'aventure. Fatalitas sert de diversion pour cacher le véritable « vilain » : le comte Anicet de Baudry, un Français et son âme damnée Sévère Dieudonné (s.NPC henchman p. 39 plus Piloting 3 : Aerial Flyer). Leur vaisseau est l'un des meilleurs mais cela ne suffit pas, éliminer toute opposition valable est le but de Baudry. Un vaisseau japonais, très prometteur brûle inexplicablement le 20 décembre, le pilote américain émérite Emmet O'Hara est empoisonné durant le repas du réveillon qui regroupe tous les participants. Les PJ sont sur la liste du Français, il a prévu de saboter leurs câbles de commande (voir Aventures spatiales).

Quelques jours avant le départ, à la faveur de la nuit, Kevin, un jeune orphelin de 15 ans parvient à tromper la vigilance des horse guards et à monter à bord du vaisseau des PJ. Il se cache au plus profond de la serre et, terré, attend le départ. Il rêve de Mars et d'une vie meilleure. Son seul bagage est un couteau et trois pommes... Au cours du voyage, la disparition de nourriture ou au pire des restes des repas conduira tôt ou tard à une fouille en règle du vaisseau. S'il se sent traqué, Kevin se réfugie dans un des scaphandres de la salle M (voir plan). Mais le vaisseau étant un monde clos, la découverte du passager clandestin est inéluctable. Trop tard cependant pour le débarquer, Kevin aura réussi son coup...

Aventures spatiales

Le départ est donné. Les vaisseaux, une vingtaine environ, s'élèvent dans le ciel de Londres. Bientôt les propulseurs éthéraux sont allumés et tous filent vers le vide, direction la planète rouge. L'écart se creuse rapidement entre les vaisseaux de tête et le gros du peloton. Les PJ, Baudry et Dr Fatalitas font partie du groupe de tête.

Durant le voyage, les PJ novices (Piloting 0)) peuvent s'initier au pilotage et gagner un niveau dans cette compétence s'ils réussissent une tâche difficile (Difficult) sous Agilité. Les PJ peuvent préférer s'initier à la mécanique (Mechanics) ou à la sustentation par liftwood (Trimsman) dans les mêmes conditions.

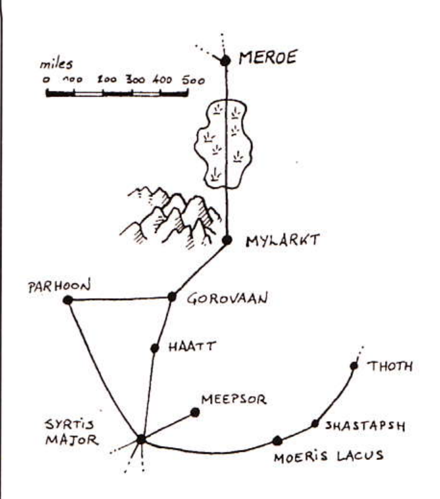
Après une semaine de course (et quelques turbulences et « douches » de météores), les organes de pilotage ne répondent plus. Les câbles, entaillés, ont lâché après une manœuvre brusque (pour éviter un vaisseau ou un météore par exemple). Le sabotage est évident. Le vaisseau est alors livré à lui-même et suit une course dictée par les mouvements de l'éther. Deux jours sont nécessaires à la réparation (Mechanics formidable task), deux jours qui font perdre la course aux PJ. S'ils n'arrivent pas à réparer ou ne possède pas la compétence, le MJ peut leur accorder une réparation de fortune (Agility, Difficult task) dont la chance sur 1D6 de tenir au moment critique est égale au jet de réparation moins 12. Un six étant toujours un échec. Une telle réparation peut être tentée plusieurs fois, chaque essai prenant deux jours. Si tout va vraiment trop mal pour les PJ (manque de nourriture, avaries diverses, blessé à bord...) un vaisseau russe, largement distancé, leur porte secours.

Justifier un tel sabotage est toujours délicat. Si réellement les PJ ont monté une garde vigilante à Hide Park et donc n'ont laissé aucune possibilité d'agir à Baudry, alors plusieurs concurrents, dont les PJ, Baudry et Dr Fatalitas arriveront en même temps à Syrtis Major. La course Meroe-Syrtis Major sera alors naturellement présentée comme une façon de les départager...

L'arrivée à Syrtis Major

Deux scénarios sont possibles suivant que le vaisseau des PJ ait été saboté ou non. Dans la négative, cinq vaisseaux arrivent dans un mouchoir de poche sur Mars : ceux de Fatalitas, Baudry, Otto Von Retchlinks (noble allemand s.NPC explorer), Irina Ivanovna (comtesse russe s.NPC aventuress) et des PJ. L'envoyé du Times propose de diviser la récompense entre les ex aequo mais Fatalitas en premier puis Baudry refusent. Il faut donc trouver une autre solution...

Si sabotage il y a, les PJ arrivent la veille de la remise solennelle du prix au vainqueur : Dr Fatalitas. Le scandale éclate. Baudry, qui se mord les doigts de n'avoir pas su voir en l'Américain un adversaire sérieux, soutient les PJ voyant là la possibilité de discréditer Fatalitas. La course est annulée. Le lendemain, le gouverneur anglais réunit les participants et annonce l'organisation d'une autre course, sur Mars celle-là... L'épreuve se disputera sur les canaux entre Meroe dans le nord et Syrtis Major : 2 000 miles de déserts, de montagnes, de marécages, bref de dangers. L'esprit aventureux et sportif des concurrents devrait ainsi être comblé... Chaque équipe disposera d'une embarcation à voiles (Wind-Powered Vessel : plan p.158) pouvant parcourir jusqu'à 60 miles par jour (10 x 1D6) en temps normal. En cette saison, la fonte des pôles (flow season) crée un fort courant propice qui, allié aux vents, permet



de doubler la vitesse des voiliers (10 x 2D6 miles/jour), soit une vingtaine de jours de course au minimum...
Quelque soit la tournure prise par le scénario (sabotage ou ex aequo), les mêmes concurrents s'alignent au départ avec chacun un équipage réduit: Fatalitas et son bras droit, Baudry et Dieudonné, Irina Ivanovna avec son compagnon (s.NPC master) et deux gardes du corps (s.NPC sailor), Von Rechtlinks et trois soldats (s.NPC soldier), et bien sûr les PJ...

Le voyage Syrtis Major-Meroe

Le Times couvre les frais du voyage par les airs pour les concurrents et leurs équipages. Il faut réserver le passage à l'avance. PJ et PNJ ont le choix entre une Kite (Warm Winds: C&G[1] p.17, Space p.204), et un Zeppelin (plan p.118). Irina Ivanovna choisit le Kite pour son romantisme et Von Rechtlinks, évidemment, le Zeppelin. Fatalitas et Baudry ne monteront pas dans le même vaisseau, quant aux PJ ils sont libres de choisir. Il faut compter une semaine complète pour se rendre à Meroe. S'ils sont à bord d'une Warm Winds, les PJ peuvent en profiter pour acquérir quelques rudiments de langue martienne suivant les mêmes conditions qu'exposées plus haut (voir Aventures spatiales).
A Meroe chaque participant est accueilli par la légation de son pays. A cette occasion, un joueur malchanceux peut rentrer un autre personnage, par exemple un reporter du Times, et continuer l'aventure. Le départ est décidé pour le surlendemain, le temps de prendre en main les bateaux. Toute l'intendance (nourriture et eau pour 40 jours) est assurée par le Times.

Les marais de la mort

Dieudonné n'est pas au départ de la course. Baudry, interrogé, annonce que son valet est malade pour avoir mangé trop de mets martiens hier soir et qu'il est alité dans la cabine du voilier. Il refuse toute intervention de qui que ce soit et remercie les curieux de leur sollicitude.
Les deux cents premiers miles ne posent aucune difficulté. Le canal Meroe-Milarkt est large et l'eau est à son plus haut niveau de l'année. Ces berges sont comme celles de n'importe quel canal et ressemble beaucoup à celles du Nil à la saison des pluies. Sur cette distance, le MJ a le temps de faire découvrir les écluses, cataractes et autres particularités des canaux martiens.
A plusieurs occasions, les PJ peuvent apercevoir dans le ciel un petit vaisseau à vapeur (Aerial Steam Launch: C&G[1] plan de pont, Space p. 204). Il reste à distance respectable et à moyenne altitude, piloté par Dieudonné.
Au canal coulant docilement dans son lit succède bientôt l'anarchie des marécages. Cinq cents miles de marais qui ressemblent beaucoup aux marais de Gorklimsk (Conklin's atlas of the worlds). C'est une marqueterie d'îlots ponctuée d'immenses lacs. La flore et la faune sont exubérantes et variées. Les PJ seront confrontés au moins une fois aux animaux suivants: Cissawaan, Green Koko et le terrible Knoe Shoshu (p.182-183). Certains grands îlots sont des repaires de pirates. La progression est très difficile, hors des lacs, les voiles sont inutilisables et gaffes et rames sont obligatoires. La distance parcourue par jour tombe à 10 x1D6 miles.
Baudry n'a pas l'intention de s'aventurer ainsi dans cet enfer, il a chargé Dieudonné de se procurer un vaisseau discret et de le rejoindre à l'entrée des marais. Son plan est simple: les survoler et se débarrasser physiquement de ses adversaires. Connaissant les dangers des marais, personne ne s'étonnera de leur disparition. Une centaine de miles après les marais, Baudry a prévu de couler le vaisseau et de jouer, avec Dieudonné, la comédie du naufragé rejeté sur une plage devant une mission méthodiste.

Le fourbe dans ses œuvres

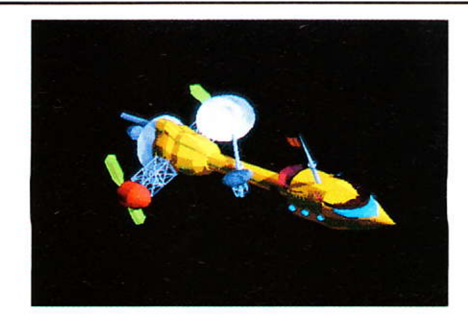
Au beau milieu des marécages, les PJ entendent des détonations d'armes à feu et des rafales de mitrailleuses. Baudry met son plan à exécution et s'en prend au voilier allemand bloqué sur un banc de sable. Ils sont trop loin pour intervenir à temps, et ne pourront que constater les dégâts. Seul Rechtlinks a survécu, ses blessures sont graves mais pas mortelles. Sans un jet réussi de Médecine/Moderate task il meurt néanmoins le lendemain. Il a été attaqué par une Aerial Steam Launch, malheureusement, comme elle volait trop haut, il n'a pu voir le visage des occupants.
Cinquante miles plus loin, les PJ trouvent le voilier russe aux prises avec cinq pirogues de pirates martiens (Martian s.NPC swamp pirate: 6 hommes par pirogue). Les Russes ont le dessous et sont sur le point d'être submergés. Les PJ tombent à pic. Alors que le combat fait rage, le vaisseau volant des Français surgit et mitraille toutes les embarcations sans exception en commençant par les pirogues, ce qui laisse le temps aux PJ de réagir (Arme: Maxim). Les balles labourent méthodiquement les ponts, les pirogues coulent. Plonger et nager vite et loin en apnée (Swimming/ Moderate task) est le meilleur moyen d'échapper au carnage, d'autant que Baudry s'acharne sur les cadavres et les voiliers. En augmentant d'un cran la difficulté, un PJ peut nager en soutenant un autre personnage. Un échec indique que le personnage a été touché. Irina est habillée en homme. Si une PJ est en robe, celle-ci (la robe bien sûr!) devra être sacrifiée pour lui permettre de nager, sinon la belle coulera à pic, entraînée par le poids de ses vêtements.
Méfiant, le Français ne se montre pas et traque d'hypothétiques survivants, un jet de

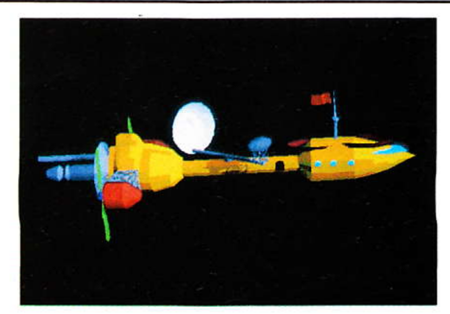


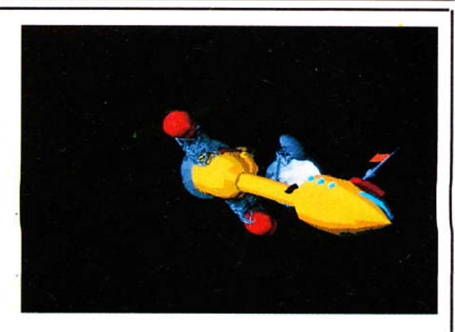
Stealth/Easy task ou à défaut Agility /Moderate task est nécessaire pour se soustraire définitivement à Baudry.
Avec les restes des voiliers et pirogues, les PJ peuvent construire un radeau qui leur permettra de sortir enfin des marais (encore cent petits miles...). Le MJ peut ajouter un petit repaire de pirates, style village lacustre, où les PJ pourront se procurer armes et nourriture.

La mission méthodiste

Les PJ sont recueillis peu après la sortie des marais par une barge martienne qui les emmène jusqu'à Mylarkt. La mission est située sur une berge du canal, à cent miles des marais. C'est le premier signe de présence terrienne et anglaise depuis des miles. Les PJ y feront sans doute halte. La mission est presque déserte, néanmoins le pasteur et sa fille (p.167) ne se découragent pas. Les Martiens ne viennent pour l'instant que pour la verroterie mais un jour, ils comprendront...
Le sort veut que Baudry et Dieudonné aient choisi cette mission pour leur mise en scène. Le pasteur s'en souvient très bien, il leur a fourni nourriture et eau et ils ont pris la première barge qui passait, dès le lendemain.
Le pasteur peut beaucoup pour les PJ, mais il ne les aidera que s'ils jouent le registre patriotique: fierté nationale, retentissement international de cette course, etc. Le révérend possède un vaisseau en piteux état (Aerial Steam Flyer ou Bloodrunner). Il reste assez de charbon mais il manque de lattes de liftwood. Heureusement, les montagnes ne sont pas loin, à peine cinquante miles, de l'autre côté du canal... S'y rendre prend un jour, trouver une forêt et abattre les deux arbres nécessaires, un second, le retour et les réparations, deux de plus. Le pasteur sait comment réparer l'engin et peut également fournir des montures indigènes: des Gashants. Les montagnes ne sont pas très accueillantes. Outre les inévitables High Martians qui fonderont sur les PJ en plein travail de coupe (Martian s.NPC High Martian, nombre: 5), ils auront à faire à la nuit tombée avec des Eelowaan (p.182) attirés par l'odeur des Gashants ou des hommes... Si le MJ possède le supplément Beastmen of Mars, il peut ajouter une rencontre avec des Wagon Master of Meroe qui n'ont d'autre intérêt que celui de la couleur locale.
Fatalitas arrive sain et sauf à la mission à bord de son voilier trois jours après les PJ. Il ne sait rien du drame du marais et, en bon







tricheur, a utilisé un moteur à essence de son invention pour palier au manque de vent (vitesse : 60 + 10x1D6 miles/jour) et rattraper le temps perdu au cours d'un ensablage.

De Charybde en Scylla

Baudry, sûr de lui, avance de 10 x2D6 miles par jour à bord de la barge. A Milarkt, il vole un voilier et continue au même rythme vers Syrtis Major. Si rien ne vient contrecarrer ses projets, il ne reste qu'une semaine dans cette ville, le temps de recevoir le prix, et quitte rapidement la planète.

Par les canaux, les PJ ne peuvent le rattraper. De plus Milarkt est une ville libre où aucune puissance terrienne n'a de légation. Pour prévenir les autorités de la forfaiture de Baudry, il faut atteindre la colonie britannique. Le vaisseau du pasteur semble être la solution la plus rapide.

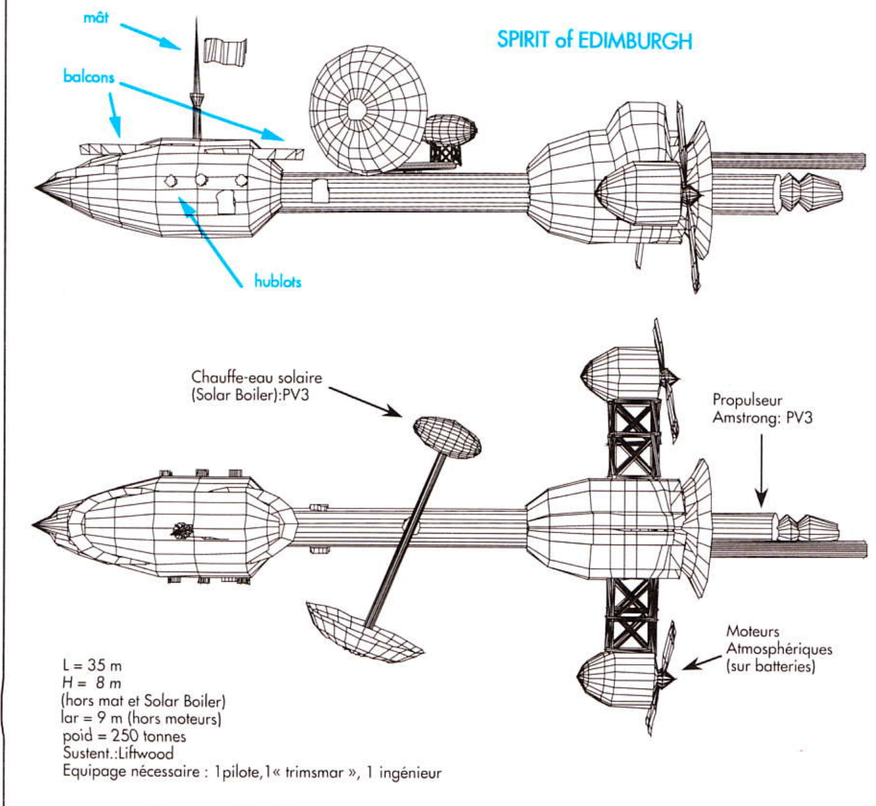
Le temps est nuageux. Si les PJ partent sans attendre, le vaisseau est pris dans une forte tempête et s'écrase en plein désert, à mi-chemin *entre Gorovaan et Meepsoor (voir L'oasis).*

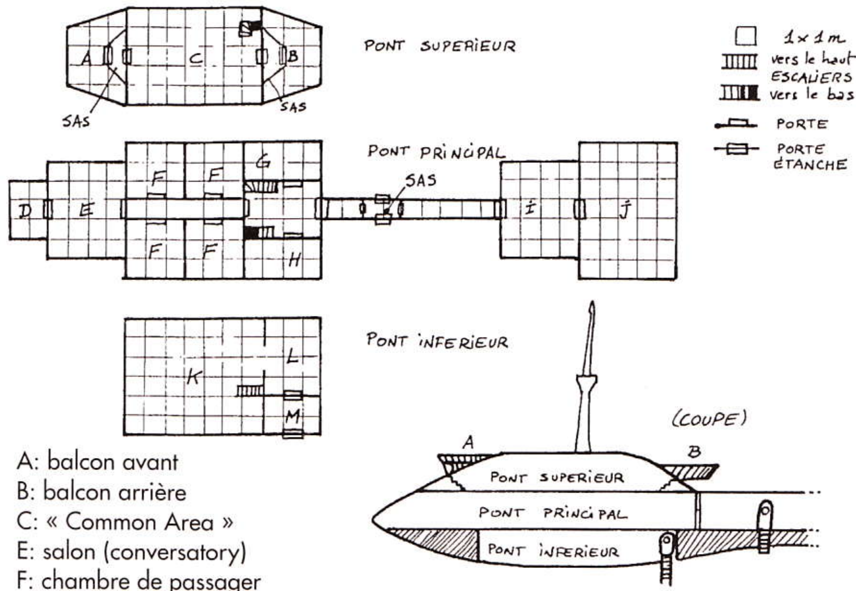
Deux jours d'attente à la mission permettent d'éviter la tempête, le temps revenant au beau fixe passé ce délai. Mais les PJ pourront-ils être aussi patients ?

L'oasis

Si le pilote réussit à poser l'engin sur le ventre, chaque PJ ne perd 1D3 points de Wounds que s'il rate son jet d'Agilité (Moderate task). Dans le cas d'un vrai crash, chaque PJ perd 1D3 points de Wounds, plus un autre D3 s'il rate un jet d'Agilité (Difficult task).

Le vaisseau gît à moins de dix kilomètres au nord d'une grande oasis qui recèle eau et nourriture à satiété. Vaanan Arakrinas, un riche marchand martien de Shastapsh (Martian s.NPC : Merchant) seul survivant d'une caravane massacrée par des brigands, y vit depuis un an. Il est très prudent et ne s'aventure près du camp des PJ que la nuit. Il n'essayera de voler des armes ou de l'équipement que si les PJ ne montent pas une garde vigilante. En explorant l'oasis (3 km de diamètre), les PJ découvrent sa cabane. Vaanan peut leur apprendre nombre de choses importantes. S'ils ne parlent pas le martien, lui aura des notions (niveau 2) d'une langue terrienne (au choix du MJ). Le désert s'étend sur des centaines de miles autour de l'oasis, mais depuis l'avion les PJ ont pu repérer une ligne de télégraphe passant à cinquante miles de l'oasis vers l'ouest.





A: balcon avant
B: balcon arrière
C: « Common Area »
E: salon (conversatory)
F: chambre de passager
G: quarter de l'équipage
H: cuisine et autres utilitaires
I: serre (green house)
J: salle des machines
K: cale principale
L: cale auxiliaire
M: salle des scaphandres spatiaux (6)

L'Explorer's Club de Syrtis Major

L'Explorer's Club de Syrtis Major est situé sur les rives du Meepsoor Canal, dans un immeuble ayant abrité, sous l'Empire des Seldons, les bureaux de la Perception du canal. L'extérieur de cette bâtisse ne mérite pas qu'on s'y attarde; le confort de l'agencement intérieur, par contre, marque une pause bienvenue après les steppes poussiéreuses ou les âpres déserts de Mars.

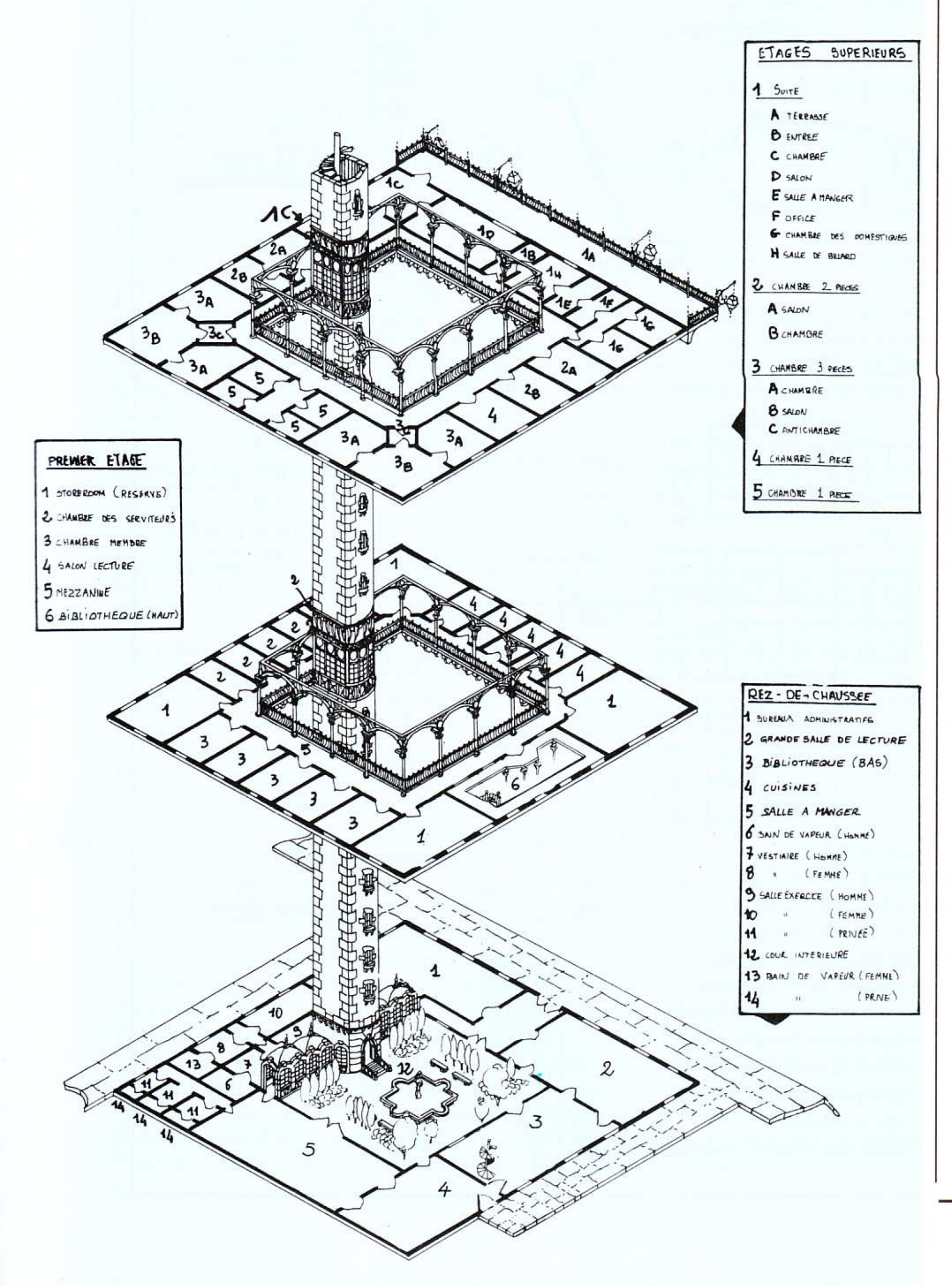
Un patio décoré d'une pièce d'eau, d'arbres et de buissons, procure à la demeure une agréable fraîcheur. Un escalier extérieur unique a été construit, et décoré de fenêtres à petits carreaux, boiseries et moquette.

Au rez-de-chaussée se trouvent les bureaux administratifs du club, la cuisine, la salle à manger, la bibliothèque (sur deux niveaux), la grande salle de lecture, plusieurs bains de vapeur et salles d'exercices. Les autres étages comprennent des réserves, les quartiers des serviteurs, et des logements pour les membres de passage, de la simple chambre jusqu'aux suites les plus spacieuses (les prix allant de paire). Notons, au premier étage, plusieurs salles de lecture privées, correspondant au niveau mezzanine de la bibliothèque.

La pièce la plus populaire est la grande salle de lecture, vaste hall près de l'entrée de l'immeuble. Les membres peuvent y lire les journaux (en provenance des principales villes de la Terre, de Mars, et des autres planètes), des magazines illustrés, ou des livres les intéressant particulièrement. L'ambiance y est celle des club anglais les plus raffinés. La moquette est profonde, les chaises généreusement rembourrées et confortables, et l'épaisseur des murs de pierre conserve une atmosphère agréable, à l'abri du soleil implacable de Mars. Le personnel ne demande qu'à vous amener un rafraîchissement, un snack ou éventuellement des livres ou des cartes de la très complète bibliothèque du club. Plus d'une aventure est née à l'une de ces tables, autour d'une chope de vin chaud!

L'Explorer's Club de Syrtis Major est unique sur un point: au regard des exploits de l'une des premières exploratrices de Mars, Miss Berverly Paget-Clive, ce club est le seul, parmi les institutions de ce genre, et sur tous les mondes, qui accueille régulièrement des femmes en tant que membres à part entière.

Nos remerciements à G.D.W., et à Loren K. Wiseman pour sa gentillesse.



La juste récompense du fourbe

Envoyer un message ou à défaut couper la ligne du télégraphe est le seul moyen pour sortir de cette impasse. Si les PJ emmènent Vaanan avec eux, il leur en sera reconnaissant, au MJ de déterminer de quelle façon (argent, carte au trésor...). Ce peut être le départ d'une nouvelle aventure.

Deux jours plus tard, trois Aerial Steam Launch, avec à leur bord vingt soldats de sa Grâcieuse Majesté, recueillent les PJ et les ramènent à Meepsoor. Là, ils sont soignés et conduits jusqu'à Syrtis Major sur un vaisseau de la classe Aphid, le Sandflea, (C&G[1] p. 26, Space p. 204).

Si les PJ ont envoyé à temps un message à Syrtis Major pour prévenir les officiels de la conduite peu sportive de Baudry, ils ne lui remettent pas le prix et, sentant le vent tourner, le Français quitte Mars...

Si les PJ le confondent en public, Baudry dégaine rageusement son arme et tente de prendre un otage pour regagner son vaisseau. Dieudonné n'est pas loin, dans l'ombre et, si la situation l'exige, il tirera dans le dos des PJ...

La course, durement endeuillée, est annulée mais le Times propose tout de même aux survivants de partager l'argent entre les différentes équipes. Fatalitas prend sa part. Si les PJ font de même, le Times ne peut s'y opposer mais leur appât du gain sera jugé « shocking ». En revanche, s'ils donnent leur part aux victimes de Baudry, ils gagnent chacun un point de renommée (Renown) en héroïsme et un banquet sera donné en leur honneur au palais du gouverneur...

Les méchants

Docteur Fatalitas

STR 3 AGL 3 END 4 INT 4 CHR 4 SOC 5

Carrières : Inventor, Dilletante traveller.

Close Combat 3 (edged weapons) — Marksmanship 3 (pistol) — Pilot 4 (Interplanetary Ether Flyer) — Wilderness Travel 2 (Foraging) — Mechanics 3 (Electricity) — Linguistics 3 (anglais, français, allemand, espagnol) — Motivations : Cautious, Boastful.

Comte Anicet de Baudry

STR 2 AGL 4 END 3 INT 6 CHR 3 SOC 6

Carrières : Diplomate (traité comme Foreign Office Diplomat), Master Criminal.

Close Combat 3 (edged weapons) — Marksmanship 2 (pistol) — Pilot 3 (Interplanetary Ether Flyer) — Crime 4 (Forger) — Wilderness Travel 1 (Foraging) — Linguistics 4 (français, anglais, allemand, russe, italien) — Motivation : Sadisdic, Rage.

scénario
Pierre Lejoyeux
illustration
Christophe Bouillet
plans
Didier Guiserix
et Stéphane Truffert

1) Cloudships and Gunboats.


APPRENTI SORCIER

AD&D 1 AD&D 2

Passer d'un Univers à l'autre



S'il est toujours possible de continuer à jouer à AD&D première édition, il est certain que les nouveaux joueurs viendront, au fur et à mesure de la disparition des antiques grimoires, à la seconde édition. Plus que dans tout autre jeu de rôle, la notion d'un personnage que l'on conserve et qui grandit en puissance est présente dans AD&D. La grande question est donc : peut-on garder son personnage (qui a parfois jusqu'à dix ans de vie de jeu) avec le minimum de changements et jouer avec les nouvelles règles ?

Adapter les personnages

La fin d'un monde

Croyez-moi chers amis, il est impossible de passer sans effort vos personnages d'une édition à l'autre. Pour pratiquer cette délicate chirurgie (ajouter ou retirer des éléments de règles), deux méthodes s'offrent à vous. La première est simple : AD&D est un jeu, on change simplement les règles et les personnages sont transformés brutalement. Mais alors pourquoi jouer à un «jeu de rôle» si c'est pour ne pas incarner pleinement son personnage. Vous trouverez, en italiques, mon avis sur la viabilité de ce passage selon les classes, et les calculs à faire.

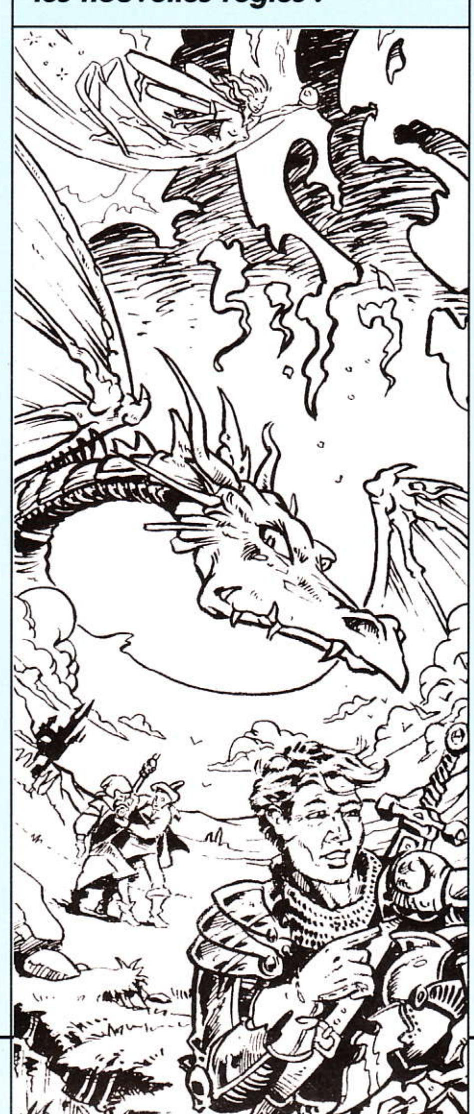
La seconde méthode me semble préférable mais vous demandera plus de travail. Elle privilégie le « rôle» aux «règles». Il vous faudra imaginer la fin de tout l'Univers connu, la naissance d'un nouvel Univers, et faire jouer cette aventure aux personnages qui passeront de l'un à l'autre. Comme la place manque pour vous présenter une campagne de 40 pages, voici une proposition de synopsis, libre à vous de l'adapter. Ou même d'inventer votre propre fin de l'Univers.

Sonnez trompettes !

L'univers est soutenu par la Relique des reliques, objet tellement fondamental qu'il a été décomposé en quatre éléments : Loi, Chaos, Bien, Mal ; chacun caché au fin fond des plans d'existence. Chaque élément peut exaucer le plus puissant des vœux, en échange de quoi, il modifie la classe et l'alignement du personnage qui la touche. Il va de soi que s'approcher de la relique avec le mauvais alignement (et avec un niveau insuffisant) provoque des souffrances proches de la mort, plus divers désagréments laissés à l'appréciation du MJ.

Il se trouve qu'Hermétis Phœniax, un individu colossalement puissant (il est au moins du 30e niveau) a su se décomposer en quatre humains : un guerrier loyal, un clerc bon, un magicien mauvais et un voleur chaotique. Chacun avait le même désir de puissance et s'est mis en quête de la Relique. Malheureusement pour notre univers, il trouva les quatres éléments. Depuis, chacun des ses quatre corps ramène la relique vers le centre de l'Univers pour la reformer en un seul objet. Les désirs qu'il a exprimé font que les Dieux eux-mêmes ne peuvent intervenir, que chaque partie de lui-même est accompagné d'un millier de gardiens (anges, diables ou autres suivant le cas), sans compter nombre d'autres protections.

Pendant ce temps, nos aventuriers ne savent pas que l'Univers (la Terre mais aussi tous les plans d'existence connus), qui n'est plus soutenu par ses quatre fondements, va s'effondrer inexorablement. Suivant leur niveau, créez-leur une ou deux aventures au travers lesquelles il découvriront progressivement cette réalité. Ou, s'ils sont suffisamment puissants, faites-les intervenir contre Phœniax, tout en sachant que la transformation est irréversible (ce serait comme essayer de combler un trou noir avec du coton). Voici la chronologie des événements qui vont secouer l'Univers, à compter du jour où les reliques ont été déplacées. Les aventures que vous offrirez à vos joueurs pourront ralentir ces effets, et même en annuler quelques uns, mais ce n'est qu'une rémission. Au bout de six mois, quoique l'on fasse, l'Univers s'effondre, disparaît, et un nouvel Univers se recrée.



1er mois. Les divers grands temples du monde connu s'affolent, plus aucun grand prêtre ne peut entrer en communication avec son dieu. La dernière image qui leur est parvenue est celle d'une balance cruciforme à quatre plateaux. Plus aucun sort de clerc du 7e niveau ne peut être mémorisé à nouveau.

2e mois. Toutes les personnes avec des pouvoirs psis ont des maux de têtes exceptionnels. Puis elles commencent à perdre 1 point de vie par heure, et 1 point de vie par point psi dépensé. Le seul moyen de guérir est de trouver Abelgast, un magicien qui a trouvé une méthode pour éliminer les capacités psioniques des individus.

3e mois. Les personnages avec des psis perdent 2 points de vie par round. Toutes les armes magiques qui sont +6 et au-delà explosent en faisant 18d6 de dégâts autour d'elles. Les armes +5 avec des pouvoirs supplémentaires se mettent à chauffer (140° C) et la magie s'en échappe à vive allure. Toutes les reliques connues se voient entourées d'un champ magique qui retire un niveau par round (sans jet de protection). Le sort Commune est sans résultat.

4e mois. Les rangers, les paladins, les druides et les illusionnistes qui ne font pas un jet de protection contre la mort tombent dans le coma. Les autres, après un malaise, découvrent que tous leurs pouvoirs magiques ont disparu, à part les sorts qu'ils avaient mémorisés. Les voleurs qui essayent de lire des parchemins se mettent à vomir.

5e mois. Une nuit, tous les objets magiques exceptionnels (c'est-à-dire non décrits dans le DMG et avec des pouvoirs inépuisables) se mettent à luire d'une lueur verte. Au matin, ils sont transformés en objets à 50 charges.

6e mois. Des déchirures apparaissent çà et là dans le monde. Elles donnent sur le plan Neutre absolu. C'est là que les éléments de la Relique vont se rencontrer.

Au bout du compte, tous les personnages transférés en 2e édition seront sensés se trouver dans ce plan (ceux qui jouent actuellement, mais aussi tous les autres personnages désirés par les joueurs), les autres seront irrémédiablement perdus (ou bien plus optimiste : continueront d'exister dans l'Univers de la 1ère édition, qui n'a pas été détruit mais poursuit sa course *ailleurs*). Au centre de l'Univers, au moment final, apparaîtra une table accueillant 144 000 places. Tous ceux qui s'y assiéront pourront passer dans le nouvel Univers avec le souvenir de l'ancien, plus la possibilité de

conserver (ou de retrouver) un objet magique ou une capacité exceptionnelle (à la discrétion du MJ). Puis tout deviendra noir et les aventuriers se réveilleront dans l'herbe. Seul changement visible, la lune est légèrement bleutée au lieu d'avoir sa teinte naturelle vert pâle. Les personnages constateront les changements suivants.

A) Pour tous les personnages

• De tous les pouvoirs exceptionnels gagnés dans le premier univers (ex : détecter l'invisible à volonté), seul un est conservé, au choix. La valeur maximum pour les caractéristiques est 20.
• Les pouvoirs psis n'existent plus.
• Les créatures qui accompagnaient les personnages (imps, destrier de paladin ou autres) ont disparu comme s'ils n'avaient jamais existé, et sans entraîner les conséquences que devrait avoir cette perte.
• Toutes les capacités (à part celles décrites plus loin) c'est-à-dire, points de vie, jets de protection, talents de voleur, mémorisation, descendent au niveau 7 (drainage de niveaux). Les personnages de niveau inférieur au 7 perdent le nombre de points d'expérience pour être au début de leur niveau (en effet, au-delà du niveau 7, les personnages sont trop caractéristiques pour pouvoir vraiment passer d'un Univers à l'autre et de conserver l'équilibre du jeu. Voyez le bon côté des choses : ils auront de nouvelles aventures à vivre et ils retrouveront une seconde jeunesse).
• Attribuez des talents aux personnages suivant leur ancien background, et dans la limite des nouvelles règles (notamment, obligez les elfes et les nains qui se sont servis des langues qu'ils connaissaient à dépenser leurs talents dans ces langues).
• *Les races sont modifiées.* Toutes les variations (elfes noirs, gnomes des profondeurs, etc.) reviennent au type générique. Les demi-orques peuvent choisir de devenir humains ou nains (si cela est compatible avec leur profession). Si les demi-orques étaient multi-classés, ils ne peuvent plus évoluer que dans une des deux classes (au choix du joueur).
• *Si vous voulez transférer vos personnages en ne modifiant que les règles, n'oubliez pas de retirer les bonus de points de vie dus à la Constitution au-delà du niveau 10.*

B) Pour les guerriers

Laissez-leur la possibilité de se spécialiser. Sinon, aucun changement à faire.
Attention : s'ils ont émis le souhait de demeurer inchangé lors du passage d'Univers, conservez leur niveau d'origine et toutes leurs capacités attenantes. Par contre, ils auront perdu tout capacité exceptionnelle magique.
• *Vous pouvez passer les guerriers d'une édition à l'autre sans aucun problème, quelque soit leur niveau.*

C) Pour les voleurs

Expliquez-leur que l'air, la gravité sont différents dans ce nouvel Univers, ce qui explique leur baisse de niveau et de capacités. Calculez ces dernières suivant l'ancienne édition, puis faites-leur retirer le pourcentage dépendant du tableau suivant, dans les capacités qu'ils désirent. On ne peut dépasser 95% (ou 99%, il y a une confusion à ce sujet dans le Player's) dans une capacité, et il est conseillé de diminuer le Pick Pocket en priorité.

Niveau	% à enlever
1	15
2	11
3	12
4	28
5	38
6	43
7	54
8	59
9	71
10	82
11	97
12	107
13	115
14	113
15	119
16	115
17	96

Attention : s'ils ont émis le souhait de demeurer inchangés lors du passage d'Univers, laissez-leur leur niveau d'origine, mais faites-leur de retirer le pourcentage suivant à répartir sur le total de leurs capacités de voleur. Par contre, ils auront perdu toute capacité exceptionnelle magique.
• *Pour passer les voleurs d'une édition à l'autre, retirez juste les valeurs de pourcentage telles qu'indiquées ci-dessus.*

D) Pour les clercs

Adaptez les pouvoirs de chaque dieu comme il est suggéré dans la 2e édition (voir aussi notre exemple plus loin). Le prêtre doit donc entièrement se réadapter à la nouvelle éthique et à ses nouveaux pouvoirs. Il garde ses points de vie et capacités de combat, mais il repart avec des capacités de lanceur de sorts du premier niveau. Tous les 15 jours, il fait un jet sous la Sagesse - 4. S'il réussit, il monte en capacité de lancer de sorts d'un niveau. Et ainsi de suite jusqu'à qu'il atteigne son maximum (attention, ici aussi limitation au niveau 7).
Procédez de même pour les rangers, paladins ou druides.
• *Si vous voulez juste passer d'une édition à l'autre, le personnage devient clerc 2e édition et non pas prêtre. Il ne perd pas de niveau* l'intérêt en terme de « jeu de rôle » sera réduit, *en comparaison des autres prêtres. Faites de même pour les druides. Les paladins et rangers de haut niveau ne sont pas transférables d'une édition à l'autre par cette méthode.*

E) Pour les magiciens

Signalez aux personnages qu'il sentent que l'Univers est à la fois un peu plus magique (ils vont mémoriser les sorts plus rapidement, les dragons sont plus puissants) et plus limité (certains sorts semblent altérés).
Trois solutions :
1) Tous les livres de sorts ont brûlé lors du passage d'univers. Il faut donc récupérer de nouveaux livres. Solution simple et efficace, si le MJ évite le lynchage.
2) Tous les livres de sorts ont été « altérés ». Les magiciens ont du mal à lire leurs anciens sorts, ils ont été changés, et même quelques uns ont disparu (en termes de jeu : ils ont été remplacés par les sorts 2e édition). Comme pour les prêtres (voir plus haut), les capacités de lanceurs de sort sont passées au 1er niveau. Tous les 15 jours, ils regagnent un niveau de capacité s'ils réussissent un jet sous Intelligence - 4.
3) Tous les sorts du nouvel Univers existent selon le bon vouloir du MJ. Ils sont écrits d'une manière spéciale et on les distinguent sous le nom de magie de « Zeb ». La seule possibilité d'apprendre les anciens sorts (1ère édition) est de les trouver dans des livres de magiciens venant de l'ancien Univers. Leur écriture magique est un peu différente et on les distingue sous le nom de magie de « Gary ». Les magiciens purement 2e édition ont un malus de 10% pour apprendre la magie de Gary. C'est au MJ, lorsqu'il mettra des sorts dans ses aventures, qu'il conviendra de préciser s'il s'agit de magie de Gary ou de Zeb. Il peut aussi, comme dans la solution (2), avoir fait disparaître ou modifier certains sorts (le *Write* ne sert plus à rien mais on peut le conserver comme une « antiquité », je vous suggère de faire disparaître le *Vocalyse* — Unearthed Arcana et de modifier le *Find familiar* comme dans la 2e édition).
• *A mon avis, il est impossible de passer des magiciens d'une édition à l'autre sans profondes altérations. Ce ne sera de toute façon plus le même personnage.*

F) Pour les illusionnistes

Ils ont réalisé que non seulement l'Univers n'était qu'une gigantesque illusion mais qu'eux aussi étaient des illusions. Ils ont eu du mal à surmonter le choc et ont perdu tous leurs pouvoirs magiques. Ils repartent au premier niveau à deux exceptions près : ils gardent leurs capacités de combat et leurs points de vie, jusqu'à ce qu'ils retrouvent leur niveau originel, un peu comme des personnages bi-classés (attention, gardez quand même la règle de niveau 7 au maximum).
• *Il est rigoureusement impossible de passer un illusionniste d'une édition à l'autre.*

Adapter les aventures

Pour faire jouer des aventures 1ère édition avec la 2e, l'adaptation est relativement facile, il y a trois points seulement à modifier :
— **Les sorts.** Les lanceurs de sorts lancent-ils des sorts 1ère ou 2e édition ? Auquel cas, vérifiez leur puissance (pour des aventuriers 1er niveau, le *Burning Hand* est bénin en Gary et meurtrier en Zeb).
— **L'argent.** La nécessité d'avoir des pièces d'or n'est plus la même en 2e édition, et on peut donc facilement éviter l'inflation des trésors. Je vous suggère donc de diviser la valeur des trésors par dix.
— **L'expérience.** Le système d'expérience proposé dans la 2e édition ne fonctionne pas du tout. En fait, la progression différente par classe de personnage prenait en compte la division plus ou moins équitable des trésors et donc de l'expérience. Si on utilise tel quel le nouveau système, un voleur sera au 6e niveau quand un guerrier et un magicien seront au 3e et un clerc au 2e. Et cela devient pire à haut niveau où le guerrier ne progresse presque plus. Il faut donc faire un budget global de P.E. (points d'expérience) pour les diverses parties de l'aventure. Le calcul est simple : faites la somme des P.E. des monstres par partie de l'aventure, ainsi que la somme des trésors à trouver (avant la division par dix), n'ajoutez rien pour les objets magiques. Ce total est le maximum de P.E. que vous répartirez entre les divers aventuriers selon leurs mérites. Je sais : on revient en arrière, mais le nouveau système ne marche pas et celui-ci laisse le MJ décider de l'attribution plus que l'ancien.

illustration: Didier Guiserix
texte: Pierre Rosenthal

AD&D 2 « à la Casus »

En préambule de la 2e édition, il est précisé que chacun pourra adapter les règles d'AD&D, ce qui fait à mon avis la force de cette édition. Profitez au maximum des nouvelles possibilités, sinon, autant continuer à jouer à AD&D 1ère édition ! Voici deux suggestions, pour aller plus loin avec les prêtres et les magiciens spécialistes.

Les prêtres

Si vous êtes un fan de Conan, et de l'heroic fantasy en général, vous avez dû remarquer que nombre de méchants prêtres avaient des pouvoirs qui ressemblaient plus à ceux des magiciens qu'à ceux des clercs. Je vous suggère donc d'utiliser les domaines de sorts de magiciens comme autant de nouvelles sphères pour les prêtres. On se rapproche ainsi beaucoup plus des notions de magie telles qu'on peut les trouver dans RuneQuest. Evidemment, il faut compenser cela en fermant l'accès à d'autres sphères.

Voici comme exemple celui d'Hécate, déesse noire de la magie, décrite dans le Legend & Lore.

Sphères majeures : Illusion/Phantasm (M), Necromancy (M), All (P), Charm (P), Divination (P).

Sphères mineures : Alteration (M), Conjuration/Summoning (M), Enchantment/Charm (M), Greater Divination (M), Healing (P), Necromantic (P), Protection (P).

Toutes les autres sphères sont interdites. La mémorisation et le lancer des sorts de magicien se font comme pour les prêtres aux exceptions suivantes : on ne peut les mémoriser que de nuit, et quand on les lance de jour, il y a 50% de chances d'échec. Vous pouvez autoriser la dague et transformer le pouvoir de repousser les morts-vivants en celui d'apprivoiser les chiens.

De même, si vous voulez introduire de très méchants PNJ nécromants, vous pouvez par exemple permettre les accès mineurs dans certaines sphères après un sacrifice mineur (animaux) et les accès majeurs après des sacrifices majeurs.

Maintenant à vous de jouer, de transformer vos anciens dieux, et même de créer de nouvelles sphères. Signalons que le Legend & Lore doit être réédité en version 2e édition vers le mois de mai 1990.

Les magiciens spécialistes

La spécialisation 2e édition n'apporte pas grand-chose aux personnages. Elle donne plus d'inconvénients que d'avantages, tout en ne différenciant pas assez les spécialistes du point du vue du « jeu de rôle ». Voici une nouvelle méthode de spécialisation, très différente. Si vous voulez l'intégrer dans votre campagne, vous pouvez appeler les spécialistes 2e édition des spécialistes de « Zeb » et ceux-ci des spécialistes de « Laelith », formés suivant les principes du Pic des Mages.

— Un spécialiste considèrent les sorts de sa spécialité comme étant de 1 niveau inférieur à celui en vigueur. Ainsi un Enchanteur considère le sort *Oubli* (Forget) comme étant de premier niveau. Les sorts de l'école en vraie opposition (à l'opposé exact du diagramme, n'utilisez pas les règles d'opposition de la 2e édition) sont considérés comme étant de 2 niveaux supérieurs (le *Magic Missile* — sort d'Evocation — est du 3e niveau pour ce même Enchanteur). Les sorts en quasi-opposition (qui sont du domaine adjacent à celui en opposition) sont considérés comme étant de 1 niveau supérieur. Les sorts qui combinent plusieurs domaines additionnent leurs bonus et malus (ainsi le sort *Fool's Gold* — Alteration et Illusion — est considéré comme étant de 3 (2+1) niveaux supérieurs pour les Nécromanciens ou les Abjurateurs).

— La puissance des sorts indiquée dans la description est celle que l'on obtient dès que l'on apprend le sort, quelque soit le niveau du magicien. La progression se fait ensuite de manière régulière. Prenons l'exemple de la Boule de feu (Evocation). Un magicien normal l'obtient au 5e niveau, où elle fait 5d6 de dégâts. Puis sa puissance augmente de 1d6 par niveau. Pour un Evocateur, la Boule de feu est accessible lorsqu'il est au 3e niveau, mais sa puissance sera toujours de 5d6 + 1d6/niveau supplémentaire. Par contre pour un Enchanteur, le sort sera considéré comme étant du 5e niveau, ce spécialiste pourra donc l'apprendre au 9e niveau, et elle sera seulement d'une puissance de 5d6 à ce moment.

Les sorts de 1er niveau appartenant à la spécialité sont considérés comme lancés par un magicien de 1 niveau supérieur.

— Il y a deux conséquences à ceci : certains sorts de 8e ou 9e niveau deviennent inaccessibles aux spécialistes. Enfin, vous pouvez créer des sorts de « pseudo 10e niveau », puissants, et qui ne peuvent être donc lancés que par des spécialistes du 18e niveau. Cela vous permettra enfin d'expliquer à vos joueurs que : « Oui c'est magique et ce n'est pas dans les règles, mais c'est un sort de 10e niveau spécialisé ».

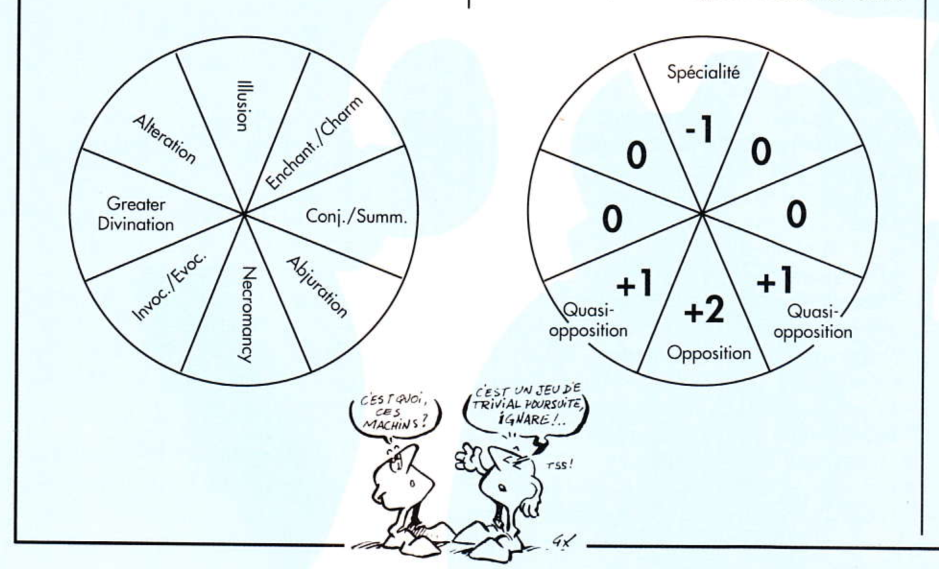
— Règles complémentaires à la spécialisation :

- Les spécialistes ont un bonus de 1 aux jets de protection contre les sorts de leur spécialité. Ils ont des malus de -2 et -1 contre les sorts en opposition ou quasi-opposition.
- Les objets magiques reproduisant des sorts en opposition ont 20% de chances de ne pas fonctionner à chaque utilisation. Ceux en quasi-opposition ont 10% de chances d'échec.
- Quelque soit la spécialisation, le sort Souhait Majeur (*Wish*) est toujours considéré comme étant du 9e niveau (c'est le seul sort qui fait exception aux règles ci-dessus).
- Enfin, si vous utilisez les règles de spécialisation, il vaudrait mieux changer les niveaux de quelques sorts (principalement ceux d'illusion) afin de préserver un équilibre entre prêtres et magiciens, ou retrouver l'ancienne classe d'illusionniste, ce qui est impossible si on garde la 2e édition telle quelle. Pour les termes français, reportez-vous au lexique dans CB n°36. Le format est: *Nom du sort (ancien niveau > nouveau niveau)*.

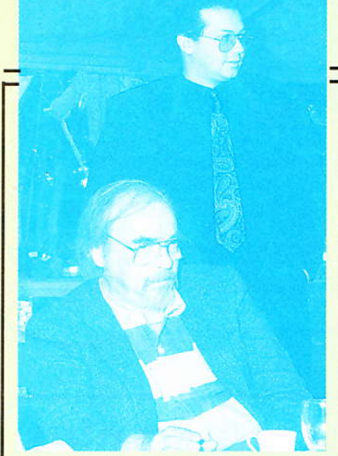
Audible Glamer (1 > 2), Change Self (1 > 2), Detect Undead (1 > 2), Phantasmal Force (1 > 2), Hypnotism (1 > 2), Alter Self (2 > 3), Blindness (2 > 3), Improved Phantasmal Force (2 > 3), Minor Creation (4 > 5), Phantasmal Killer (4 > 5), Shadow Monster (4 > 5), Spectral Force (3 > 4), Chaos (5 > 6), Demi-Shadow Monster (5 > 6), Major Creation (5 > 6), Shadow Magic (5 > 6), Demi-Shadow Magic (6 > 7), Permanent Illusion (6 > 7), Programmed Illusion (6 >7), Shades (6 > 7), Prismatic Spray (7 > 8), Simulacrum (7 > 8), Limited Wish (devient en plus un sort d'Illusion/Phantasm),

- Pour terminer, voici une table pour l'apprentissage des sorts de magiciens du niveau 1 au niveau 4. Elle permet à ceux-ci d'être autre chose qu'un boulet pour le groupe à faible niveau. Attention : si vous utilisez cette table, appliquez-là aussi aux magiciens PNJ.

Niveau du Magicier	Niveaux de sort 1	2
1	3	–
2	4	–
3	4	1
4	4	2



Pierre Rosenthal



L'Homme qui faisait rouler ses dés pour faire du bruit...

Paris. Mai 89. Monsieur Gary Gygax, l'auteur d'Advanced Dungeons & Dragons est à Paris (et à Lyon) pour signer un contrat avec la société informatique Infogrames. C'est François Marcela-Froideval, son fidèle lieutenant de l'époque glorieuse TSRienne, qui a permis ce rapprochement. Gygax va donc, d'après ce contrat, superviser une collection de logiciels de jeux. Après moult négociations, nos valeureux journalistes infiltrent le déjeuner réservé à la presse «micro» et, après le dessert, coincent le pape du jeu de rôle pour une «entrevue» amicale.

Casus Belli: Qu'en est-il d'AD&D en ce moment? En France, nous avons une vingtaine de jeux de rôle, dont la moitié sont très bons. Mais AD&D reste encore le standard, celui qui est encore le plus joué, notamment en tournoi. Quelle est votre opinion sur la nouvelle version, sur l'ancienne, à la fois en tant que professionnel et joueur? On nous a en effet rapporté que David Cook («l'auteur» de la nouvelle version), ne jouait pratiquement plus, alors que vous êtes connu pour jouer beaucoup.

Gary Gygax: Revenons un peu en arrière si vous le voulez bien. J'ai proposé un certain nombre de choses à TSR entre 1981 et 1983. Un de ces projets était la préparation d'un système de jeu de rôle unique et générique, différent de celui d'AD&D. Je leur ai donné quelques notes dessus. Ce projet m'a pris pas mal de temps (et j'y travaille encore), car je devais recommencer encore une fois à zéro.

C.B.: Pour quel univers?

G.G.: N'importe lequel, c'est un système générique et modulaire de jeu de rôle. A ce propos, ce que TSR appelle module est en fait un scénario. Mes modules auraient plutôt été des univers pour le même système (1). La seconde chose que j'ai proposé a donc été cette révision du système AD&D, avec la refonte de règles pour les problèmes mineurs, des améliorations et un grand nombre de nouvelles choses.

J'ai fait cette proposition longtemps avant que l'Unearthed Arcana ne soit publié. Les articles que j'écrivais pour le magazine Dragon, et qui ont été ensuite publiés dans l'Unearthed Arcana étaient faits au départ pour cette deuxième édition.

La première pierre du nouveau projet, ce qui devait être le plus facile à réaliser, aurait été une révision du Monster Manual, comprenant le Monster Manual I, le Monster Manual II, le meilleur du Fiend Folio, les meilleurs monstres apparus dans des aventures, et encore quelques autres inédits. Cela aurait plus été une encyclopédie qu'un recueil, donnant des informations sur l'habitat, etc. Je dis ça maintenant, mais je crois que TSR travaille sur ce genre de projet(2), mais je ne sais pas ce que cela va donner.

C.B.: En fait, cela aurait été quelque chose entre le Monster Manual et un recueil des articles intitulés «L'écologie du...» dans Dragon?

G.G.: Oui c'est ça. L'Unearthed Arcana a été réalisé quand je suis revenu m'occuper de la compagnie, qui était au bord de la faillite, avec 1, 5 M$ à trouver. Vous savez, le jeu de rôle est quelque chose d'encore tout nouveau, il est né en 1974, et je crois qu'il aurait besoin d'un «rafraîchissement» périodique. Mon opinion en tant que joueur est que... (un instant de réflexion)... Vous savez, ce n'est pas si mauvais que ça, c'est quand même en grande partie mon travail.

L'accès aux règles est plus facile, mais ils ont retiré des choses importantes — qui je le pense, réduisent l'intérêt de jeu. Ils n'ont pas non plus été assez loin dans ce que suggérait le DMG 1ère édition. Nous avions créé les talents secondaires en 79, les talents en général devraient maintenant être encore plus présents dans tout cette édition qu'ils ne le sont. Ils ne savent pas quoi faire avec les sorts de type «évocation» et ainsi de suite..., a priori ils n'ont aucune notion de ce que peut être la magie. Ce qu'ils ont fait avec la spécialisation magique n'a aucun sens. A mon avis, un spécialiste devrait avoir des variations des sorts existants, mais plus spécifiques ou puissants. Par exemple, un spécialiste de la magie du feu devrait avoir des boules de feu plus puissantes que celles des autres. Et ces autres sorts seraient au contraire des versions plus faibles.

C.B.: De toute façon, deux règles sont en contradiction. L'une augmente les chances du spécialiste d'apprendre un sort. Mais tous les magiciens qui n'ont pas réussi à apprendre un sort auparavant peuvent, à chaque montée de niveau, tenter d'apprendre à nouveau ce sort. Ce qui retire tout avantage au spécialiste.

G.G.: Oui en effet, je n'ai pas encore tout détaillé dans la 2e édition mais je vais le faire, mot à mot. Mais déjà de nombreux joueurs aux U.S.A. m'ont donné leur avis. Ils disent: «On n'en a pas besoin».

C.B.: Il y a quand même de bonnes choses.

G.G.: Certainement, mais rien de vraiment «excitant» ou «merveilleux».

C.B.: Pour moi, ce qu'il y a de mieux, c'est la description des prêtres, rendre enfin les religions et leurs serviteurs différents les uns des autres, les sphères d'influence, etc.

G.G.: C'est aussi mon opinion, c'est la seule vraie différence, la seule chose intéressante. Ça peut être une bonne ou une mauvaise idée en fonction de ce que le maître en fait. Ce ne sont pas les joueurs qui doivent choisir un dieu en fonction de ses pouvoirs. Le MD doit construire son propre panthéon, avec ses listes de sorts, ses capacités, etc. Il dit: voilà les dieux qui existent dans ma campagne, et ce qu'ils représentent. Et ensuite, une fois que le personnage a choisi, il lui dit: voici ce que le dieu que tu sers attend que tu fasses. C'est le dieu qui crée l'homme, pas l'homme qui crée son dieu. Il ne faut pas mettre la charrue avant les bœufs.

Quoiqu'il en soit, j'ai toujours pensé que le Maître de Donjon devait beaucoup travailler. Tout repose sur lui, il a beaucoup de choses à faire, mais après, c'est lui qui a les plus grandes satisfactions. Qui est le plus connu dans un groupe: le MD ou les joueurs? Le MD bien sûr! On dit quel bon maître de jeu! Et parfois lui dira: c'est l'un de mes meilleurs joueurs. Il est le chef d'orchestre et le premier violon à la fois.

C.B.: Vous jouez encore souvent?

G.G.: Je n'ai pas joué à D&D ou à AD&D depuis deux ans. Car je travaille à mon nouveau système de jeu de rôle, ainsi que sur trois ou quatre wargames. J'ai par contre joué à des jeux sur ordinateur, qui commencent à devenir intéressants, des wargames ou des jeux de plateau en général. Et je me suis remis au jeu avec figurines.

C.B.: Quels sont vos armées favorites pour les figurines?

G.G.: Un peu tout, ça dépend de la période. Je joue Antique, Guerre civile anglaise, Guerre de Sécession, napoléonien naval, 2e Guerre mondiale navale...

C.B.: Vous ne jouez pas du médiéval fantastique?

G.G.: Non plus vraiment, je suis plutôt revenu aux wargames militaires historiques. J'en avais un peu assez du fantastique. C'est bien plus agréable de faire du fantastique en jeu de rôle qu'en wargame.

C.B.: Une question que tout le monde se pose: sur la 2e édition, votre nom a quasiment disparu. Qu'en est-il de vos rapports avec TSR, et même avec AD&D? Touchez-vous encore des droits sur le jeu ou appartient-il uniquement à TSR?

G.G.: En 1985, j'ai cessé toute relation avec TSR. J'ai ensuite travaillé en free-lance pour d'autres compagnies. Un de mes travaux, qui va être publié d'ici peu est Master of the Game, the secrets of role playing Master. Et j'ai encore d'autres projets ici et là.

Il va certainement y avoir au moins une «dispute» sur ce que doivent être mes droits sur le jeu AD&D. Je crois bien que TSR va recevoir de ma part un télégramme qui ne va pas les remplir de joie. Car je pense qu'ils n'ont pas respecté les termes de notre accord(3).

C.B.: Dans le Players' 2e édition, il y a une phrase qui dit: «à Gary Gygax et Dave Arneson, sans lesquels le jeu AD&D n'aurait probablement jamais existé».

G.G.: Oui c'est la théorie selon laquelle tout est possible. Et si on donnait suffisamment de temps, et de papier, à un chimpanzé planté devant une machine à écrire, il finirait bien un jour par écrire l'intégralité des œuvres de Shakespeare. Il y a effectivement une probabilité.

Je suppose que c'est Mr Cook qui a écrit cette phrase sans réaliser que c'est Dave et moi qui avons conçu Chainmail, qui a donné D&D, puis AD&D qui est mon propre travail. Nous avons parlé au téléphone l'autre jour et il n'y a pas d'animosité entre nous. Mais malgré tout, le système AD&D est mon travail, chaque mot a été écrit par moi, c'est mon style. Il n'est peut-être pas très bon mais c'est le mien. Ensuite, à chaque fois que je n'ai pas écrit quelque chose entièrement, comme dans l'Unearthed Arcana, je l'ai signalé.

En fait, le problème, c'est la façon de TSR de considérer les choses depuis longtemps. Pour donner un exemple, vous vous souvenez peut-être de la première édition de Deities & Demi-Gods(4), avec les panthéons d'Elric de Melniboné et de Cthulhu?

C.B.: Oui en effet.

G.G.: L'un des panthéons a été retiré pour de bonnes raisons, celui de Cthulhu. Arkham House voulait que les produits faisant référence à Cthulhu soient dans une certaine ligne, et nous avons respecté cette décision. Mais à propos d'Elric, j'avais écrit à Michael Moorcock qui m'avait donné la permission d'utiliser son personnage à condition de citer son nom. En même temps, l'agent de Moorcock avait vendu la licence d'un jeu de rôle à Chaosium. J'ai donc téléphoné à Greg Stafford et nous sommes tout de suite tombés d'accord. Nous ne voulions pas nous battre. Nous devions signaler sur notre travail que Stormbringer existait, et Stafford devait signaler dans Stormbringer que des caractéristiques existaient dans le Deities. Tout le monde était content.

Mais Brian Blume, le dirigeant d'alors de TSR nous a dit: «Non! Je ne ferais aucune publicité pour une autre compagnie». Je lui ai alors répondu: si on retire ce panthéon, donnez-moi le temps d'écrire quelque chose d'autre à la place. Et non! Seize pages ont sauté, comme ça, sans aucun respect pour les joueurs. Je crois que je n'ai jamais été autant en colère. J'avais travaillé dessus, et hop! Envolé.

Ils font pareil pour les scénarios, ils ne s'intéressent pas à la qualité du travail. Pour dire les choses autrement, personne à la tête de cette entreprise ne joue à aucun jeu. Et même, je dirais qu'ils n'ont aucun respect pour les créateurs de jeu, que ce soit de jeu de rôle, de plateau ou informatique.

C.B.: Et ce système sur lequel vous travaillez? Où en est-il? Avez-vous un éditeur?

G.G.: Eh bien, je ne peux pas en dire beaucoup vous comprenez. Disons que c'est un système basé sur les talents. Je suis au deuxième jet du manuscrit, pour un total de 800 pages(5). Je pense que le jeu final fera un millier de pages, d'ici un mois. Il devrait être alors terminé, mais nous ferons encore quelques parties de tests, pour bien tout vérifier. Nous avons déjà fait de très nombreux tests, et tout devrait être vraiment fini vers octobre. Vous verrez sans doute le résultat final l'année prochaine.

C.B.: Une dernier question, d'ordre général: un système de jeu peut-il être indépendant de l'univers de jeu?

G.G.: Bien sûr. En fait, cela dépend de ce que vous appelez l'univers du jeu. Les détails, comme la portée d'une arme, ne sont pas importants. Si par exemple vous faites un jeu d'espionnage, vous le situerez des années 50 jusqu'à 2010. Mais un maître de jeu astucieux, avec un peu de travail, pourra toujours adapter les concepts du jeu à un futur très lointain je pense. On peut toujours adapter un système à n'importe quel univers «normal». Tant que vous restez dans un contexte pas trop «non rationnel», tout devrait bien se passer pour vous (rires).

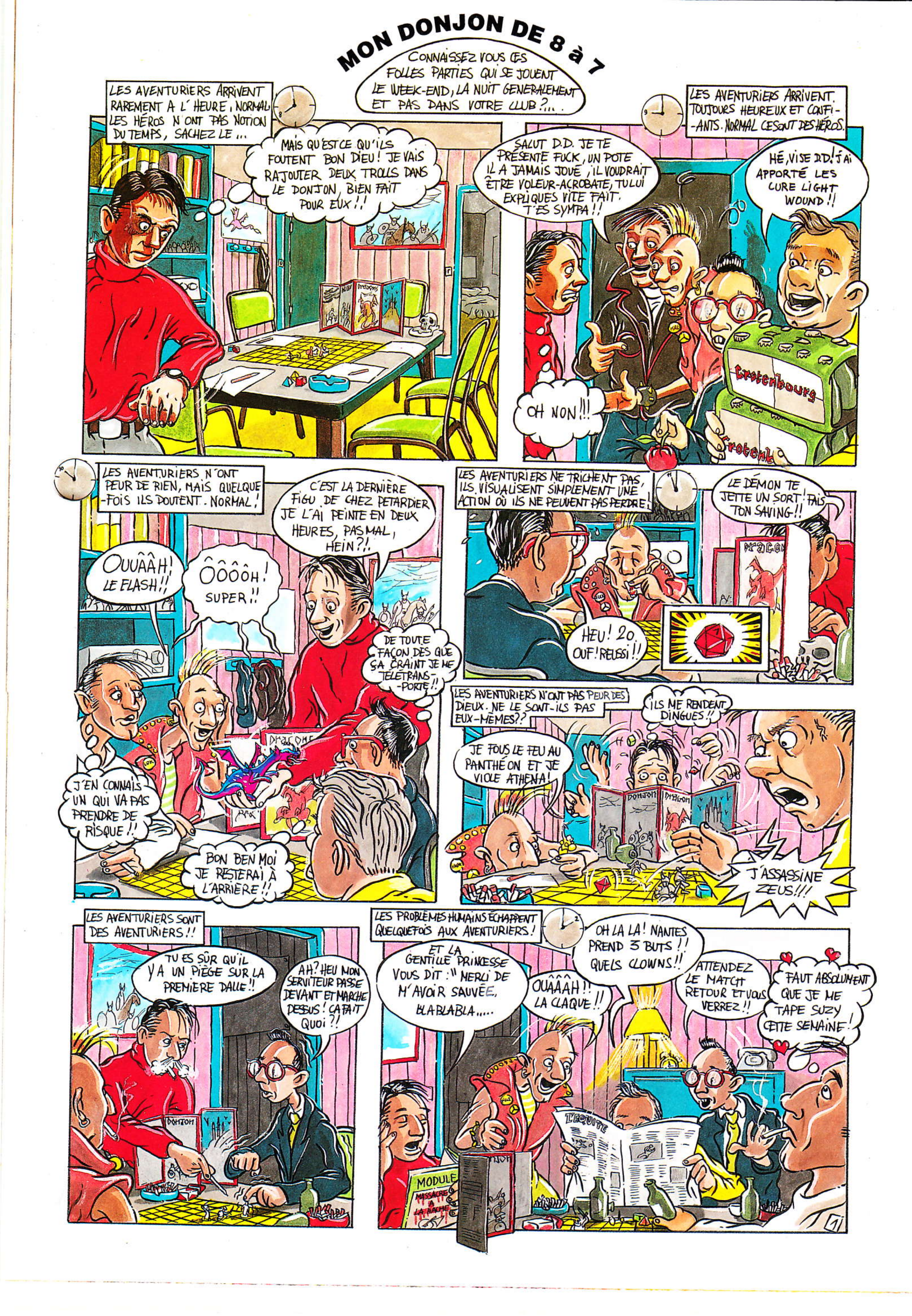
C.B.: Merci!

Propos recueillis par Didier Guiserix et Pierre Rosenthal.

1) Note du traducteur: tout cela ressemble terriblement à GURPS, vous ne trouvez pas?
2) C'est le Monster Compendium.
3) Il y a donc accord entre TSR et Gygax. Quant à la nature de cet accord, Gygax s'est montré plutôt évasif.
4) Devenu Legends & Lore.
5) Il semble raisonnable de penser que ces pages sont ce que nous appelons des feuillets (1 500 signes). Il en faut environ quatre pour faire une page de livre de règles standard.



TEMPS LIBRE
Chez moi vous trouverez de tout,
Figurines
Jeux de rôle • Dioramas •
Jeux de plateau • Maquettes SF •
Wargames • Livres SF et Fantastique •
Armes médiévales • • •
TEMPS LIBRE
l'âme du jeu
au coeur de Paris
22 rue de Sévigné
75004 PARIS
Tél: 42 74 06 31
Métro Saint Paul
le Marais
Je dirai même plus, chez moi, vous trouverez de tout, mais aussi des conseils et des nouvelles fraîches.
TEMPS LIBRE
RUE DES FRANCS BOURGEOIS
RUE DE SÉVIGNÉ
22
RUE DE TURENNE
PLACE DES VOSGES
RUE DE RIVOLI
RUE SAINT-ANTOINE
HOTEL DE VILLE
METRO St PAUL/LE MARAIS
BASTILLE
TOTO BROTHERS COMPANY



MON DONJON DE 8 à 7
CONNAISSEZ VOUS CES FOLLES PARTIES QUI SE JOUENT LE WEEK-END, LA NUIT GENERALEMENT ET PAS DANS VOTRE CLUB ?...
LES AVENTURIERS ARRIVENT RAREMENT A L'HEURE, NORMAL LES HÉROS N'ONT PAS NOTION DU TEMPS, SACHEZ LE...
MAIS QU'EST CE QU'ILS FOUTENT BON DIEU! JE VAIS RAJOUTER DEUX TROLLS DANS LE DONJON, BIEN FAIT POUR EUX!!
LES AVENTURIERS ARRIVENT TOUJOURS HEUREUX ET CONFI--ANTS. NORMAL CE SONT DES HÉROS.
SALUT D.D. JE TE PRÉSENTE FUCK, UN POTE IL A JAMAIS JOUÉ, IL VOUDRAIT ÊTRE VOLEUR-ACROBATE, TU LUI EXPLIQUES VITE FAIT. T'ES SYMPA!!
HÉ, VISE D.D! J'AI APPORTÉ LES CURE LIGHT WOUND!!
OH NON!!!
LES AVENTURIERS N'ONT PEUR DE RIEN, MAIS QUELQUE-FOIS ILS DOUTENT. NORMAL!
C'EST LA DERNIÈRE FIGU DE CHEZ PETARDIER JE L'AI PEINTE EN DEUX HEURES, PAS MAL, HEIN?!
OUUÂÂH! LE FLASH!!
ÔÔÔÔH! SUPER!!
DE TOUTE FAÇON DES QUE ÇA CRAINT JE ME TÉLÉTRANS--PORTE!!
J'EN CONNAIS UN QUI VA PAS PRENDRE DE RISQUE!!
BON BEN MOI JE RESTERAI À L'ARRIÈRE!!
LES AVENTURIERS NE TRICHENT PAS, ILS VISUALISENT SIMPLEMENT UNE ACTION OÙ ILS NE PEUVENT PAS PERDRE!
LE DÉMON TE JETTE UN SORT! FAIS TON SAVING!!
HEU! 20. OUF! REUSSI!!
LES AVENTURIERS N'ONT PAS PEUR DES DIEUX. NE LE SONT-ILS PAS EUX-MÊMES?
ILS ME RENDENT DINGUES!!
JE FOUS LE FEU AU PANTHÉON ET JE VIOLE ATHENA!
J'ASSASSINE ZEUS!!!
LES AVENTURIERS SONT DES AVENTURIERS!!
TU ES SÛR QU'IL Y A UN PIÈGE SUR LA PREMIÈRE DALLE!!
AH? HEU MON SERVITEUR PASSE DEVANT ET MARCHE DESSUS! ÇA FAIT QUOI?!
LES PROBLÈMES HUMAINS ÉCHAPPENT QUELQUEFOIS AUX AVENTURIERS!
ET LA GENTILLE PRINCESSE VOUS DIT: "MERCI DE M'AVOIR SAUVÉE. BLABLABLA.....
OUÂÂÂH!! LA CLAQUE!!
OH LA LA! NANTES PREND 3 BUTS!! QUELS CLOWNS!!
ATTENDEZ LE MATCH RETOUR ET VOUS VERREZ!!
FAUT ABSOLUMENT QUE JE ME TAPE SUZY CETTE SEMAINE!
L'EQUIPE
MODULE
1

CASUS BELLI Aventures

Et bien coassez maintenant!
pour Rêve de Dragon

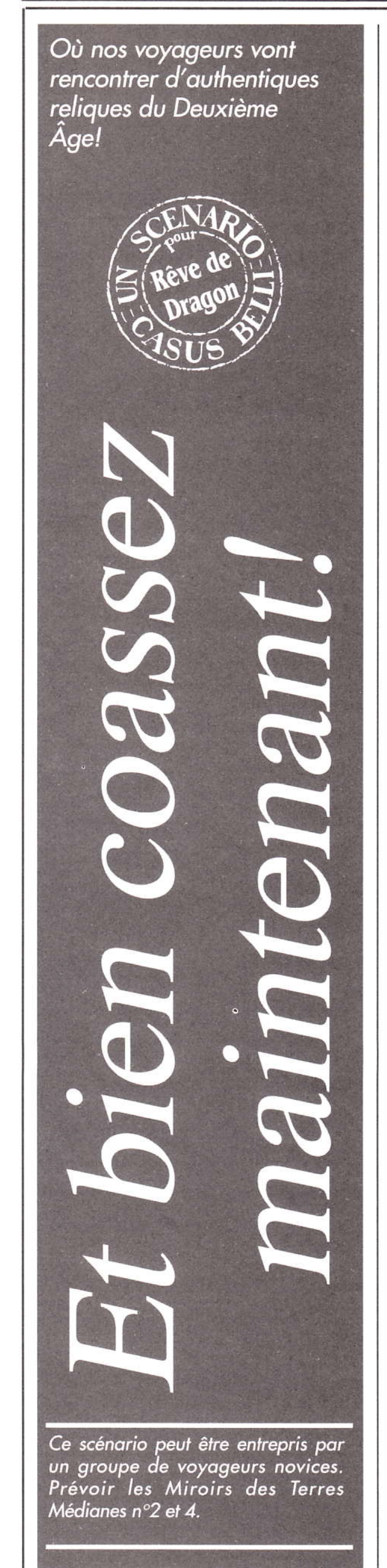
Le rachat
pour AD&D

Au-delà des ténèbres
pour Stormbringer

Opération: Crushing speed
pour James Bond 007

CB 53

Cet encart détachable correspond aux pages 43 à 50 et 59 à 66

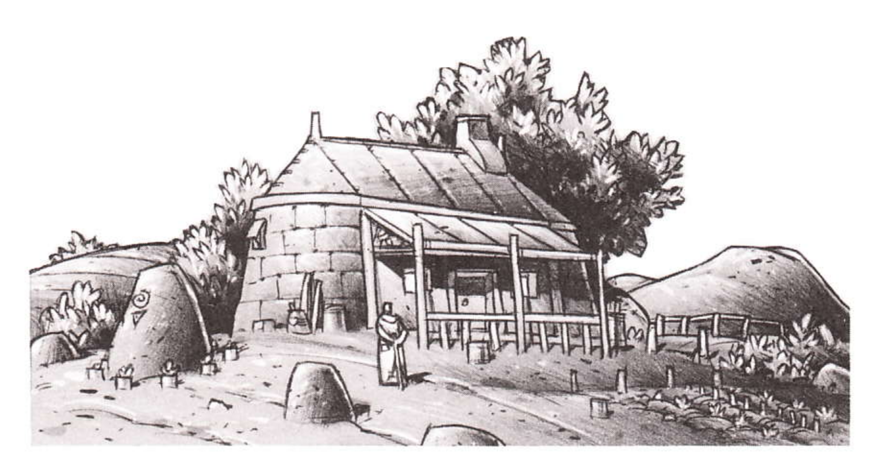


Où nos voyageurs vont rencontrer d'authentiques reliques du Deuxième Âge!

Et bien coassez maintenant!

Ce scénario peut être entrepris par un groupe de voyageurs novices. Prévoir les Miroirs des Terres Médianes n°2 et 4.





Il était une fois

Au Deuxième Âge vivait un haut-rêvant nommé Narthos. Sa seule passion et l'objet de tous ses efforts étaient la création d'objets magiques et la recherche de l'immortalité. Dans ce but, il était continuellement en quête de gemmes. Il trouva la solution en venant s'installer dans un village de mineurs gnomes, près de la ville de Koack.

Koack était alors une grande cité dont la ressource principale était le commerce des gemmes, des objets d'orfèvrerie et des bijoux. Cette activité prospère était due aux bonnes relations établies avec les gnomes. L'arrivée de Narthos bouleversa l'économie de la cité car le haut-rêvant réduisit la population gnome en esclavage, aidé par d'ignobles créatures que ses connaissances en Thanatos lui permettaient de contrôler. Devant leur impuissance à vaincre Narthos et ses créatures, les haut-rêvants de Koack décidèrent de se protéger. Ils créèrent sur le centre de la ville, une zone de protection (ce qui explique la forme circulaire du village actuel).

Au bout d'un temps, les gnomes, las de vivre en esclavage, proposèrent un marché à Narthos. Ils étaient prêts à lui donner une gemme extraordinaire, un diamant noir gros comme le poing, en échange de leur liberté. Le nécromancien accepta et se trouva en possession d'une pierre qui allait lui permettre de créer son œuvre maîtresse et de semer le malheur autour de lui, pour sa plus grande joie. Par des rituels nauséabonds, Narthos transforma la gemme en un objet terrifiant capable de métamorphoser en crapaud quiconque la regardait puis annonça son départ. Pour remercier les gnomes de la superbe gemme qu'ils lui avaient offert et se faire pardonner sa rudesse, il proposa que l'on fasse une grande fête d'adieu. Le jour dit, devant tous les villageois réunis, Narthos ouvrit un coffret qu'il tenait entre les mains : « Voyez mes amis comme la gemme que vous m'avez donnée brille, voyez comme elle est belle ». Personne ne résista au sortilège de la pierre et Narthos se retira en ricanant parmi des coassements de désespoir et de protestation.

Le Deuxième Âge vit sa fin, de Narthos on entendit plus parler. Quand les dragons se réveillèrent, la cité de Koack s'effondra et seul survécut le quartier protégé par la zone. De cette époque, il ne reste que de vagues souvenirs et les noms des rues qui évoquent l'ancienne activité de la ville. La rue principale s'appelle la rue des Orfèvres et conduit au Pont des Joailliers qui passe au-dessus de la rivière Diamantine. Un jet de Vue à -5 permet de repérer sur la façade d'un marchand de légumes une inscription à demi effacée. Un jet d'Intellect/Lire et Ecrire à -5 permet de déchiffrer l'inscription : « Toutes nos gemmes sont garanties sans crapauds ».

Les gnomes transformés survécurent, conservant sous leur apparence de crapauds tous les souvenirs liés à la triste histoire de leur village.

L'aventure

Différents éléments vont conduire les personnages à comprendre ce qui s'est passé. Leur arrivée au village de Koack et surtout le crapotin (le vent local) vont déclencher un rêve d'archétype. Ce souvenir d'un ancien rêve les conduira à retrouver le village des gnomes où ils essaieront sûrement de comprendre la situation.

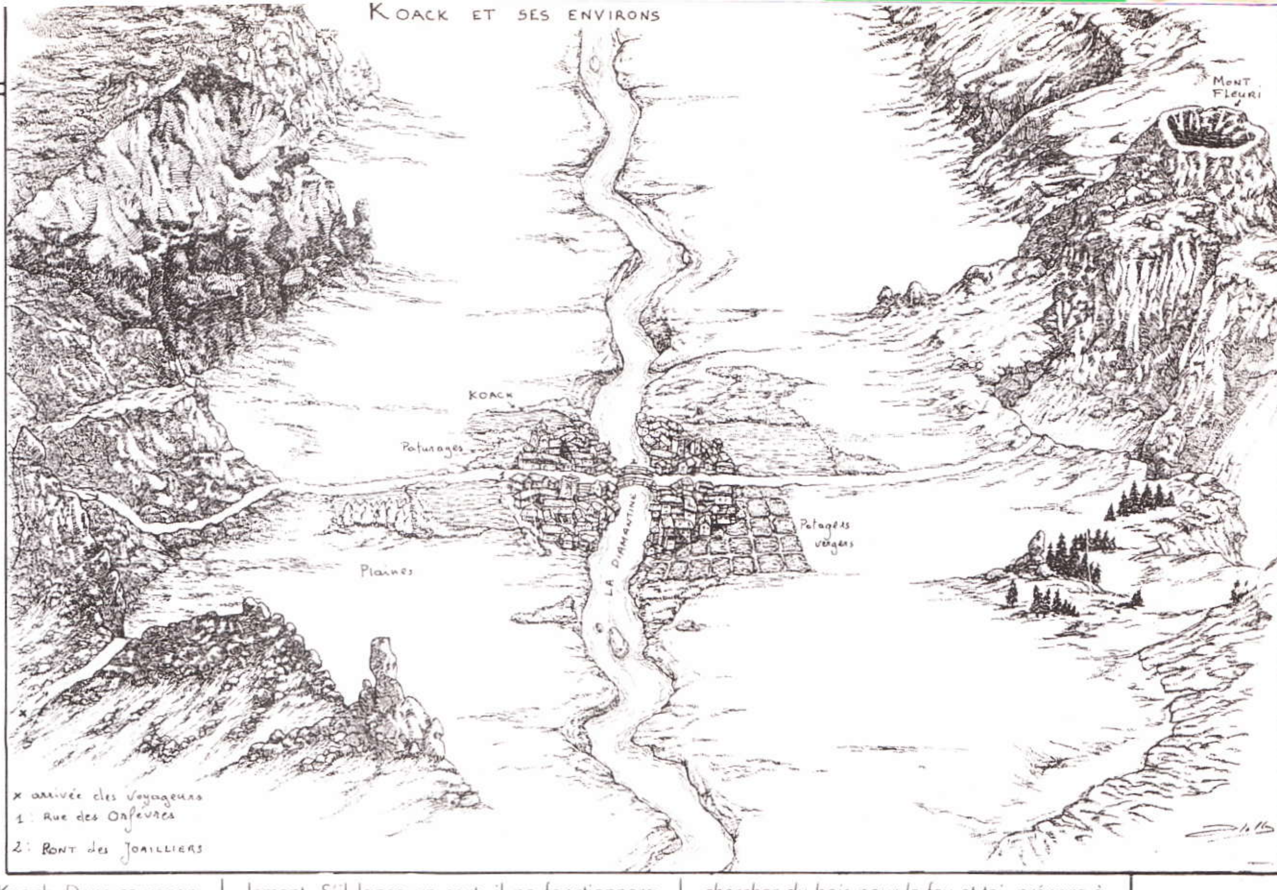
Un beau matin de printemps

Lorsque les voyageurs se réveillent du gris rêve, ils sont installés autour d'un feu au bord d'un sentier de montagne. En marchant quelque temps, ils débouchent début Couronne, dans une vallée. En contrebas est niché un village assez important d'une soixantaine de maisons. Les habitations périphériques semblent épouser une courbe régulière, une rivière miroitante coupe le village en deux. Il faut une demi-heure pour descendre dans la vallée, par un chemin qui devient brusquement une route pavée. De chaque côté s'étendent des champs, des pâturages, des vergers et des potagers. A cette heure assez chaude, il n'y a pas d'activité, quelques troupeaux paissent tandis que leurs bergers dorment. Si quelqu'un en réveille un, il ne semblera pas trop surpris de voir des voyageurs. D'une voix pâteuse, il leur souhaitera la bienvenue et leur indiquera le chemin à suivre pour se rendre à l'auberge du Crapaud Joyeux : prendre la rue des Orfèvres dans le prolongement du chemin, passer le pont des Joailliers puis tourner à la deuxième rue à droite jusqu'à la place du Marché aux Gemmes.

Dans le village, il n'y a pas un chat dans les rues, tout est silencieux. Sur le pont des

Joailliers, les échoppes sont fermées. Les maisons aux volets clos sont construites en pierre de belle qualité et relèvent d'une architecture raffinée, prouvant que cette ville endormie a dû connaître des temps meilleurs (Intellect/Maçonnerie à -5 permet de dater les maisons du Deuxième Âge). Ce que les voyageurs ignorent, c'est que le crapotin souffle depuis quatre jours déjà.

Il s'agit d'un vent qui vient de l'est, s'engouffre dans le cratère du Mont Fleuri, en ressort par les failles naturelles et file en direction du village. Les gnomes transformés en crapauds ont pris les habitudes nocturnes des batraciens et c'est leur bavardage que le vent porte amplifié jusqu'à Koack. Dans ce vacarme impressionnant les villageois ne pouvant dormir n'ont d'autre ressource que d'aller passez la nuit à l'auberge. Pendant que les hommes jouent aux cartes (surtout à la crapette), les femmes échangent les derniers potins. Ces soirs-là, l'arrivée de voyageurs est une fête, les spectacles et les histoires qu'ils racontent variant agréablement l'ordinaire. Les villageois n'hésitent pas à régler leurs frais d'hébergement afin qu'ils restent à l'auberge tant que le crapotin souffle.



Koack

Le village vit surtout de l'agriculture et pratique des échanges avec les autres villages de la vallée éloignés de quelques kilomètres. Les villageois n'ont aucun souvenir de l'ancienne Koack et racontent une toute autre histoire sur le passé de leur ville: Koack était une ville bien plus prospère qu'actuellement. Sur le Mont Fleuri vivaient de robustes paysans qui en cultivaient les côteaux. Tout allait pour le mieux jusqu'au jour où un haut-rêvant vint s'installer au sommet du Mont. Peu de temps après, mille fois maudit soit son nom, des milliers de crapauds ravagèrent les cultures, faisant du Mont Fleuri le tas de cailloux qu'il est maintenant. Son forfait accompli, le misérable disparut. On ne revit jamais plus les habitants du Mont, mais ils furent sans doute victimes d'un enchantement car certaines nuits, on entend venir de là-haut des lamentations à vous glacer le sang. Ces plaintes lugubres s'entendent surtout quand le crapotin souffle, alors il n'est pas possible de fermer l'œil de la nuit. Les villageois n'apprécient pas les haut-rêvants mais ils ne les craignent pas. Ils savent qu'aucun haut-rêvant ne peut pratiquer son art dans leur cité.

La zone de protection créée au Deuxième Âge est encore active et empêche la pratique de la magie, quelle que soit la voie utilisée. Un haut-rêvant ne peut pas stocker de sorts, par contre il peut récupérer son rêve normalement. S'il lance un sort, il ne fonctionnera pas. S'il monte dans les Terres Médianes, il dépense les points de rêve normalement, mais il ne se produira rien. S'il essaie de lancer un sort mis en réserve, celui-ci doit être rayé de la liste des sorts en réserve, mais sans résultat. Autre effet de la zone: toutes potions ou objets enchantés y pénétrant redeviennent immédiatement des potions ou des objets normaux. Seules, les pierres de chance échappent à cet effet. Une fois sortis de la zone, les objets reprennent leur pouvoir.

L'auberge du Crapaud Joyeux

L'auberge du Crapaud Joyeux est le seul établissement ouvert et sert également de Maison des Voyageurs. Comme toutes les maisons de Koack, elle est en pierre de belle qualité. Au rez-de-chaussée, se trouvent la grande salle commune, la cuisine, et deux pièces où vit Dame Rainette, la maîtresse des lieux. Un escalier conduit à l'unique étage accueillant des chambres à deux lits. Le premier coucher est offert gracieusement ainsi que le boire et le manger. Pour un prix moyen, on y trouve un très bon confort. Les voyageurs sont toujours les bienvenus, particulièrement quand le crapotin souffle.

En arrivant, les personnages n'y trouveront pas l'agitation habituelle des auberges. Assise à une table, une femme somnole, la tête reposant sur ses deux bras croisés. Au premier appel des voyageurs, elle se réveille en sursaut, se lève vivement pour accueillir les visiteurs : *« Des voyageurs! Quelle joie! Je suis Dame Rainette, soyez les bienvenus chez moi. Asseyez-vous, je vais vous préparer un repas! »*.

Avant même que les voyageurs aient pu placer un mot, elle se dirige d'un pas pressé vers les cuisines. Venant de la pièce éclate un furieux tintamarre auquel se mêle la voix de Dame Rainette: *« Réveillez-vous donc. Toi vas chercher du bois pour le feu et toi, prépare à manger! Dépêchez-vous donc un peu »*. Peu après, l'aubergiste revient portant un plateau sur lequel sont posés des gobelets et une cruche en terre cuite. Elle s'installe à la table des voyageurs, leur donne un gobelet et en prend un pour elle. Après avoir cassé la cire et enlevé le bouchon, elle sert à chacun un liquide d'un beau rouge profond à l'odeur délicate. *« Un verre de trécrape, il n'y a rien de tel pour ouvrir l'appétit et ravigoter. A votre venue parmi nous, chers voyageurs! »*

Sur ce, la digne aubergiste vide son verre cul sec et reprend: *« J'espère que vous allez rester parmi nous, cela mettra un peu de gaieté, surtout que depuis quatre jours que le crapotin souffle, on commence à manquer de potins. Mais je parle, je parle et ne vous laisse même pas le temps de me dire d'où vous venez! Vous reprendrez bien un peu de trécrape, le crapaud est encore mouillé! »*

Dame Rainette est une assez belle femme d'une trentaine d'années, blonde aux yeux bleus, aimable et accueillante dont le seul défaut est d'être une commère impénitente. Elle est aussi bavarde que curieuse et répondra volontiers aux voyageurs, chacune de ses réponses étant suivie de questions. Notez bien que tout ce que les personnages vont dire ou confier à Dame Rainette. Le soir même, tous leurs propos seront répétés, déformés et amplifiés par cette brave aubergiste. Elle le fait nullement par méchanceté, seulement quand on est commère on ne s'en guérit pas facilement.

Qu'est-ce que la trécrape ?

C'est un vin rouge foncé, presque noir, très parfumé et légèrement sirupeux. Il est fabriqué à base de jus de trésures (voir le Miroir des Terres Médianes n° 2) fermenté avec du miel puis distillé et vieilli en fûts. Lorsque le vin est à point, on le met en cruche. Ici, se

place une opération très importante: avant de sceller la cruche à la cire, on met dedans un crapaud encore vivant (dans certaine campagne française, on fait de même en mettant une vipère dans l'eau de vie). Cette coutume de mettre un crapaud dans les cruches est à l'origine d'une certaine dépopulation chez les crapauds (heureusement, personne n'est assez courageux pour s'aventurer dans le cratère du Mont Fleuri). De là, viennent aussi les expressions suivantes:

— *Le crapaud est encore mouillé* se dit lorsque la cruche n'est pas encore vide et que l'on propose une seconde tournée.

— *Aller mettre un crapaud au sec* se dit lorsque l'on invite quelqu'un à boire.

— *Avoir un crapaud dans la tête* est l'équivalent de la gueule de bois.

— Quelqu'un qui est *comme un crapaud au fond de sa cruche* est ivre mort.

Sur le plan technique, appliquer les règles d'éthylisme parues dans le Miroir n° 4 modi-



fiées de la façon suivante: la Force de la trécrape est de 3. Diviser la perte des points d'endurance par 2 (minimum 1) pour tenir compte du pouvoir énergétique de la trésure. Pour le moral, le premier jet réussi augmente le moral de 2, les suivants sont normaux. Pour la tentation, le jet de Volonté se fait ajusté positivement au moral et négativement aux points d'ETH augmentés d'un malus de 2 tant que le buveur n'a pas réalisé ce qu'il y a au fond de la cruche. Si la présence du crapaud est détectée, le jet de Volonté se fait normalement.

Précisons que la trécape, outre son goût délicieux, est très ravigotante.

Nuit venteuse

Une jeune fille d'une vingtaine d'années viendra poser sur la table des couverts ainsi qu'une marmite de ragoût. Dame Rainette s'invite à la table des voyageurs. Le repas terminé, elle leur conseille de se reposer: *«Le vent vient de l'est et cette nuit, le crapotin va souffler».*

Si les personnages préfèrent aller se promener en ville, ils ne verront aucune trace d'activité avant début Epée.

Début Lyre, Dame Rainette commence à servir les clients de l'auberge. Elle sert copieusement les voyageurs, leur offrant en apéritif un verre de trécrape et trinque avec eux. Tout en buvant, elle profite du calme qui règne encore pour organiser la soirée en fonction des distractions que peuvent offrir les voyageurs. Fin Lyre, l'auberge commence à se remplir. Un jet d'Ouïe à 0 permet d'entendre une rumeur confuse venant de l'est: le crapotin commence à souffler. A mi-Serpent le vacarme est tel qu'il couvre par moment les conversations et les bruits de l'auberge. Un jet d'Ouïe/Zoologie à 0 permet d'identifier ce vacarme comme étant des coassements. Un jet d'Intellect/Zoologie à -3 permet de constater que ces coassements sont différents de ceux des crapauds ordinaires: on a l'impression que ces crapauds parlent entre eux!

Début Poisson Acrobate, Eurythmus (voir plus loin) arrive à l'auberge, il y restera jusqu'à début Araignée. Avec un Jet de Vue à -3 les voyageurs remarquent son entrée. Un quart d'heure après son arrivée et avec un jet d'Empathie à -3, les personnages notent que le vieil homme les observe intensément à tour de rôle pendant un court instant. Ce haut-rêvant possède la Tête de Dragon: don de sentir les haut-rêvants. Si les voyageurs le questionnent, il leur demande de venir le voir le lendemain dans sa cabane, à la sortie du village. Puis il prend congé.

Fin Araignée, les coassements s'estomperont. Début Roseau, l'auberge commence à se vider. A mi-Roseau, le crapotin cesse enfin et les personnages peuvent goûter un repos bien mérité.

Le rêve

Fin Château Dormant, les personnages vont faire le même rêve. Ils se voient en train de gravir le Mont Fleuri en suivant une route pavée. Arrivés au sommet, ils se retournent et contemplent la vallée. En-dessous d'eux, s'étend une superbe cité (c'est Koack du temps de sa gloire). Puis, ils s'engagent dans l'escalier qui rejoint le fond du cratère. Arrivés en bas, ils se dirigent vers le village des gnomes. Le rêve s'achève sur la vision d'un gnome leur donnant une gemme.

A leur réveil, les voyageurs auront encore ce rêve présent à l'esprit. En termes de jeu il permet aux personnages de se souvenir un peu de leur vie antérieure, il s'agit d'un rêve d'archétype. Il est fort probable que dès leur réveil, les personnages partent à la découverte du mystère du Mont Fleuri. La route qui y mène passe près de la maison d'Eurythmus. Il faut une demi-journée de marche pour arriver au sommet du Mont. Par endroit, apparaissent des vestiges de la route qu'ils ont parcourue en rêve.

Eurythmus

Ce haut-rêvant vit dans une cabane en bois à deux kilomètres du village. Il subvient à ses besoins en entretenant quelques chèvres, une petite basse-cour, un potager et quelques arbres fruitiers. Il ne réside pas au village car il sait que ses pouvoirs y sont nuls. Les villageois le prennent pour un original mais l'acceptent volontiers parmi eux. Eurythmus apprécie la compagnie et il accueillera les voyageurs aimablement. Sur l'origine des plaintes, il ne sait rien. Par contre il connaît certaines légendes racontant que le Mont Fleuri aurait été habité par des gnomes, et qu'au Deuxième Âge un haut-rêvant du nom de Narthos y aurait vécu aussi. Un jet d'Intellect/Légendes à -6 permet de connaître vaguement Narthos et de savoir qu'il était passionné par la création d'objets magiques. Selon la légende, il aurait même trouvé le secret de l'immortalité. Avec une réussite significative ou mieux, les personnages se souviendront d'un extrait de la Ballade de Narthos:

Parmi ses livres et ses folies
Il cherche sans répit
La vérité de la gemme noire
Nourrissant le fol espoir
De ne jamais mourir.
D'être perpétuel souvenir
Du rêve des dragons endormis.
Parmi ses rêves et ses folies
Il a réalisé son fol espoir
De ne pas voir de sa vie le soir
Narthos au cœur plus noir que la nuit
Dans l'éclat de sa gemme s'est enfui.

Il expliquera aux haut-rêvants éventuels du groupe les raisons qui le poussent à vivre en dehors du village.

Suite de la ballade

Les voyageurs iront certainement à la poursuite de leur rêve. Arrivés au fond du cratère, ils trouvent le village gnome désormais occupé par des milliers de crapauds. Les batraciens semblent organisés en une communauté aux règles établies et tentent de communiquer avec eux. Le problème, c'est bien sûr la barrière du langage! Les crapauds, s'ils ne peuvent parler, comprennent parfaitement ce que disent les gens. Au Gardien de juger la qualité des moyens mis en œuvre par les voyageurs pour établir le contact. De leur côté, les batraciens tenteront de dessiner des runes sur le sol; bien sûr leur écriture est très ancienne et de plus, leur dextérité est réduite. Pour déchiffrer leurs «écrits» il faut réussir un jet d'Intellect/Lire et Ecrire à -8.

A ce stade, les personnages comprendront peut-être que les crapauds qu'ils ont devant eux, sont les gnomes qui vivaient là au Deuxième Age. De toute façon, à la question «Qui êtes-vous?» les crapauds s'arrangeront pour faire savoir qu'ils sont des gnomes.

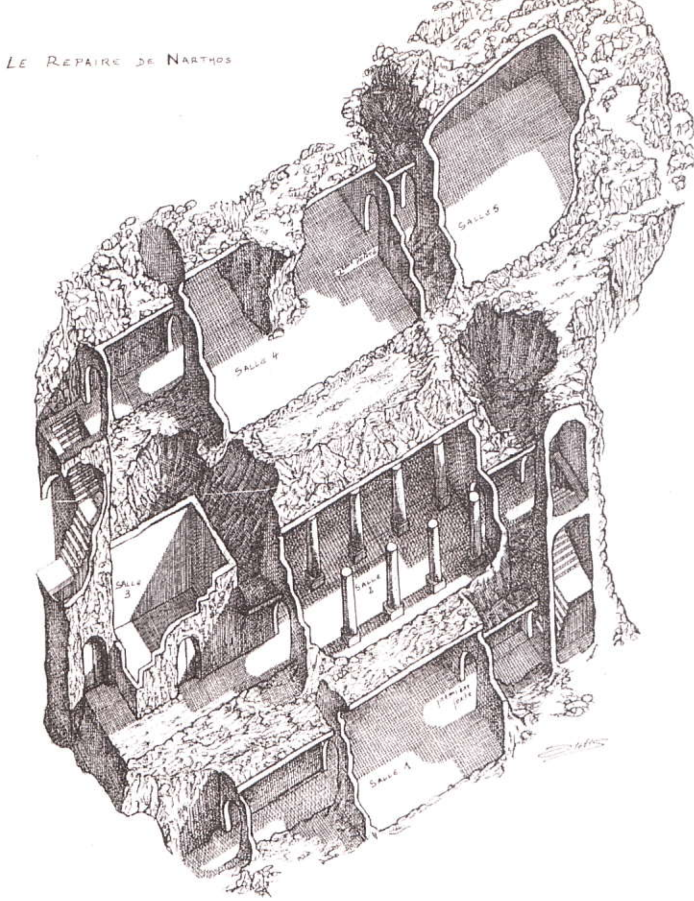
Par contre, à propos de Narthos et de la pierre, ils feront tout pour mettre les voyageurs sur des fausses pistes. Ils feront comprendre qu'il faut regarder la pierre bien en face pour la vaincre, qu'il faut la sortir car cela sera bénéfique pour eux. Toutes leurs indications, même si elles ont un fond de vérité, tendront à tromper les voyageurs (les gnomes même s'ils haïssent la pierre, en sont dépendants).

Ils pourront même conduire les personnages à une faille se trouvant à l'opposé de l'entrée du repaire de Narthos. Cette faille, au bout d'une cinquantaine de mètres, conduit à une caverne souterraine où débouchent des galeries de chrasmes. Le Gardien des Rêves a toute liberté pour les moyens employés par les crapauds pour éloigner les voyageurs de la gemme noire. Il faut cependant laisser aux joueurs des chances raisonnables. Un crapaud de temps à autre, l'espace d'un round, peut se libérer de l'emprise de la gemme. A une affirmation de ses congénères, il écrira fébrilement *non, surtout pas*. Les autres crapauds lui sauteront dessus en effaçant les inscriptions au plus vite. Ledit crapaud rentrera d'ailleurs rapidement dans le rang. Il est certain que si les voyageurs sont dupes, ou font semblant de l'être, des mensonges des crapauds, ils seront conduits tôt ou tard à la faille conduisant au repaire de Narthos.

Le repaire de Narthos

Pour y accéder, il faut pénétrer dans une des nombreuses failles du cratère.

SALLE 1. Un boyau assez étroit conduit à une salle maçonnée, vide. Rien ne permet d'imaginer que quelqu'un ait vécu ici. Au fond de la pièce il y a une porte verrouillée. Comme



toutes les portes du repaire de Narthos, elle est faite d'un cristal noir extrêmement résistant. Pour l' ouvrir, au moins deux solutions : crocheter la serrure ou la briser.La difficulté de la serrure est de 5, le temps de base pour la crocheter est de 5 rounds, à multiplier par le F.T. DEXT. Le temps de base pour défoncer la porte (à l'aide d'une masse ou d'une hache) est de 15 minutes. Une fois brisée, elle se fracasse dans un vacarme assourdissant, en minuscules parcelles, sans aucune valeur marchande. Au-delà, un passage humide aboutit à un escalier en colimaçon conduisant à l'étage supérieur.

SALLE 2. C'est dans cette salle de belle dimension que Narthos prenait ses repas. La clarté du jour y pénètre par des failles dans la roche, et par des orifices parfaitement ronds d'un mètre de diamètre. Du mobilier, il ne reste que quelques débris. Semblant garder la porte du fond, quatre cadavres à demi décomposés sont appuyés contre le mur. Ce sont des Zombies, qui s'animent et attaquent les voyageurs dès qu'ils rentrent dans la salle.

SALLE 3. C'était la chambre de Narthos, elle contient un lit à baldaquin, une table, un fauteuil en bois sculpté à haut dossier et un coffre. Tous les meubles sont vermoulus, les tissus, en lambeaux. Le coffre renferme ce qui fut la garde robe de Narthos. Sur la table, un chandelier représentant deux squelettes portant une coupelle peut être estimée à 20 PA.

SALLE 4. Cette caverne de vaste dimension servait de laboratoire. Des étagères se sont effondrées et par endroit le sol est jonché de morceaux de verre. Un jet d'Intellect/Alchimie à -6 permet de comprendre que ce matériel brisé servait à la préparation des gemmes destinées à la création d'objets magiques, et probablement aussi à celle de poisons. Il n'y a rien à récupérer, si ce n'est des fioles vides et quelques livres tellement détériorés qu'ils sont illisibles. Un jet d'Intellect/Lire et Ecrire à -5 permet de déchiffrer le titre de deux d'entre eux : *L'art des poisons* et *Le noble art de Thanatos par le grand Narthos.*

Le fond de la caverne est fermé par une lourde porte, identique aux autres. Apparemment, il suffit de lever le loquet pour ouvrir la porte, mais ce n'est pas aussi simple que cela. Narthos avait pris ses précautions pour ne pas être importuné : le loquet a été enchanté, il possède quatre ailes actives. Pour pouvoir le soulever et ouvrir la porte sans danger, il faut le maîtriser (voir maîtrise des objets magiques p. 43). De plus, le haut-rêvant y a ajouté une Griffe de Thanatos (p. 56). Même si le jet de maîtrise est raté, le loquet peut quand même être soulevé, et la porte ouverte. Mais le malchanceux subira alors les effets de la Griffe.

SALLE 5. Dans cette salle, Narthos conservait ses créations. Le fond de la caverne baigne dans une lueur jaune dorée. Un bloc de pierre noire occupe le centre de la caverne. Une observation attentive de ce monolithe (Vue/Maçonnerie à -3) permet de remarquer qu'il peut être déplacé. Dans une cavité, un coffret de métal bien fermé contient un livre de cuir aux ferrures d'argent. Un crochet le maintient fermé. C'était le bien le plus précieux de Narthos : son manuel de création d'objets magiques... Les textes sont de difficulté 7 car ils sont rédigés avec des runes archaïques. Jaloux de son savoir, Narthos a enchanté le crochet qui a cinq ailes actives et une Griffe Morbide de Thanatos (p. 57). La pièce est jonchée de coffres brisés, attestant du nombre d'objets magiques entreposés par Narthos. Le repaire fut découvert par une Chimère (Intellect/ Légendes à -6 pour identifier ses traces) et elle dégusta un à un tous les objets magiques. Tous sauf une certaine gemme noire (elle n'a que faire de l'immortalité) qui attend patiemment que les voyageurs posent leur regard sur elle...



La gemme noire

C'est le chef-d'œuvre de Narthos. Elle confère l'immortalité... sous forme de crapaud !

Comment fonctionne-t-elle ?

Le fait seul de regarder la gemme suffit à mettre le processus de possession en marche. Quiconque a regardé la gemme entre en communication emphatique avec elle. Dans sa tête, une voix pose la question : « Veux-tu être immortel ? », sur une réponse affirmative la voix reprend : « Es-tu sûr de vouloir être immortel ? », sur un nouveau oui la voix reprend : « Veux-tu vraiment être immortel ? », sur un troisième oui la gemme tente de posséder le personnage.

Au cas où le personnage, après avoir dit oui à la première question, changerait d'avis et voudrait répondre non à la deuxième interrogation, il doit réussir un jet de Volonté à -5 ajusté au moral. S'il réussit, le processus s'interrompt ; s'il rate, une force indépendante de sa volonté le pousse à répondre oui. Il peut de nouveau tenter de répondre non à la troisième demande, mais cette fois, le jet de Volonté se fait à -8. Après trois oui, le Gardien des Rêves fait un jet pour savoir si la gemme possède le personnage. Ce jet se fait sur le même principe que celui d'un objet portant une Grande Griffe de Thanatos (voir Règles p. 57). La gemme possède 18 points de rêve et doit ajuster son jet négativement au nombre d'ailes du personnage.

S'il veut répondre non dès la première demande, le personnage doit réussir un jet de Volonté à 0 ajusté au moral. Si son jet de Volonté est réussi, la question est de nouveau posée, mais cette fois, le jet de Volonté à réussir est à -1 ajusté au moral. En cas de succès du jet, la pierre ne renoncera pas pour autant... Elle fera cinq demandes pour séduire le personnage, chaque fois, le jet se faisant avec un malus de 1.

Soit premier jet à 0, deuxième à -1, troisième -2, quatrième à -3, cinquième à -4.

Si tous les jets de Volonté sont réussis, le gemme abandonnera la partie, à moins que le personnage ne pose à nouveau les yeux sur elle, auquel cas ses tentatives de possession reprendront ; mais le premier jet se fera à -1, les quatre autres étant décalés de la même façon.

Un personnage ayant dès le départ tenté de résister à la proposition peut essayer de se libérer aux deux autres demandes dans les mêmes conditions qu'un personnage ayant répondu oui la première fois.

Dans ce cas la gemme a plus de difficulté à posséder le personnage, son jet est ajusté négativement au nombre d'ailes de la victime, augmenté des points de moral s'ils sont positifs.

Lors d'une tentative de possession, cinq réponses non arrêteront le processus, mais la gemme interprétera toujours les réponses évasives (du type : « peut-être », ou encore « ça se discute », « il faut voir... »), comme des oui francs et massifs... Repoussée trois fois (trois tentatives différentes) par un même personnage, la gemme ne s'attaquera plus à lui.

Ex : Elbereth a d'abord été séduite par la pers-

pective d'être immortelle et à répondu oui à la première question, à la seconde demande, elle s'est ressaisie et a répondu non ; ayant réussi son jet de Volonté, elle est libérée de la tentation. Brusquement, une voix résonne dans sa tête : « Veux-tu être immortelle ? ». Cette fois-ci, elle est bien décidée de lutter et répond non. Elle doit donc réussir un jet de Volonté à -1 ajusté à son moral pour ne pas se laisser tenter. Si elle y parvient, elle aura encore à subir une dernière attaque.

Le prix de l'immortalité

Tout personnage possédé par la gemme gagne bien l'immortalité ! Mais au bout d'une demi-heure, le processus de transformation se met en route, la peau commence à prendre une teinte grisâtre, puis toutes les dix minutes une nouvelle phase de la métamorphose a lieu. Une heure après le début de l'opération le personnage est physiquement crapaud. Une fois la possession consommée, seule la destruction de la gemme peut en neutraliser les effets. Mais tout personnage possédé agira pour protéger la pierre car bien que conscient de son action maléfique, il est totalement dominé par elle.

Peut-on la détruire ?

Par un rituel d'annulation de la magie, un haut-rêvant peut briser l'effet de la gemme et la rendre anodine. La difficulté réside dans le fait qu'il doit tenir et regarder l'objet en question ! Une autre solution consiste à amener la pierre au village, dans la zone de protection. Là elle peut, sans difficulté, être réduite en poussière, jetée au feu, dans l'acide, etc. (ailleurs, la gemme est indestructible). Cette destruction s'accompagne d'une explosion assourdissante (physiquement sans autre effet pour les personnes présentes), mais dont la puissance détruit la zone de protection et Koack n'est désormais qu'un village comme les autres...

Fin du scénario

Il est fort probable que les personnages devant leur impossibilité à détruire la pierre penseront à la ramener au village. Les crapauds ne pourront pas s'y opposer physiquement, aussi les suivront-ils. Inutile de dire que l'accueil des villageois risque d'être assez froid, pour ne pas dire hostile...

Une fois la gemme détruite les crapauds redeviennent, qui gnomes, qui personnages. Insistez sur ce spectacle unique : de simples voyageurs sont confrontés à des créatures du Deuxième Âge en chair et en os !

Finalement, ayant repris leur forme première, les gnomes s'en retourneront au cratère du Mont Fleuri pour y mourir en paix, dans leur dignité retrouvée. Ils savent que leurs jours sont comptés (huit au maximum) et qu'il vont mourir de vieillesse. Ils demanderont aux personnages de venir les voir avant qu'il ne soit trop tard, car ils désirent leur donner une marque de leur reconnaissance. C'est ainsi que les voyageurs recevront chacun, une gemme de T 4 P 5 et réaliseront de ce fait leur rêve d'archétype. Cela leur fait gagner 40 points de stress, directement convertibles après avoir dormi une heure dans les Basses Terres.

scénario
Christian Caroli
plans
Jean-Jacques Hatton
illustration
Frédéric Blanchard

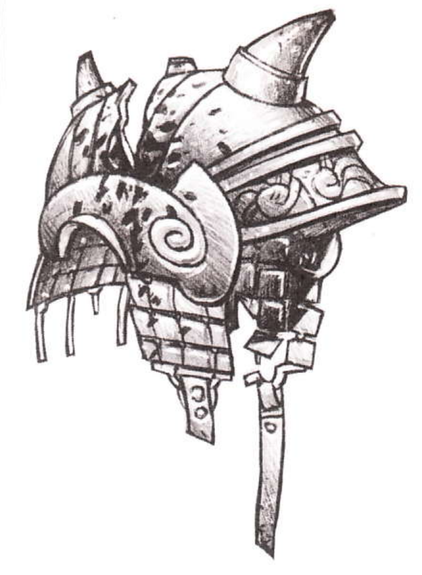




Il n'y pas pire enfer que celui du remords... Et pourtant, les personnages vont devoir se rendre dans un plan que Dante lui-même n'aurait pas désavoué.

Au-delà des ténèbres

Ce scénario est prévu pour une équipe de personnages expérimentés. Ames sensibles s'abstenir!



Cruels souvenirs

Carkan est un puissant guerrier. Il a mené les armées du Chaos à la victoire plus souvent que n'importe quel autre général de Pan Tang. Mais il est las des massacres et des trahisons. Il n'aspire plus qu'à une chose : se retirer à Tanelorn et y finir sa vie en paix. Mais il est harcelé par des visions dans lesquelles il revoit mourir les innocents qu'il a tué... La distribution de sa fortune aux descendants de ses anciennes victimes — en tout cas à ceux qu'il a pu retrouver — n'a pas suffi à apaiser sa conscience. C'est alors qu'il a rencontré la sorcière, Alaïha. Elle lui a expliqué que ses visions n'étaient que le reflet de ce que les Seigneurs du Chaos faisaient subir aux âmes de ses victimes, sur un autre plan. Il ne connaîtra pas la paix tant que ces malheureux ne lui auront pas pardonné. La sorcière a ensuite trouvé une formule permettant de se rendre en enfer. Un lieu trop dangereux pour s'y rendre seul...

Entrée des artistes

Pour lancer vos joueurs dans cette aventure, vous disposez de deux possibilités. Choisissez celle qui correspond le mieux à votre campagne :

— Les PJ font la connaissance d'un certain Carkan de Pan Tang qui, après s'être assuré qu'ils sont des gens de valeur, leur propose de faire une excursion dans un autre plan. Il offre 4.000 GB par personne, payables au retour, qui seront versées aux héritiers en cas de complications (bref, le contrat standard).

— les PJ ont un ennemi, une immonde crapule, un répugnant suppôt du Chaos qui commet atrocités sur atrocités. Au terme de leurs précédentes aventures, le monstre a disparu (dans des conditions ambiguës, comme toujours avec ce genre d'individu). Et voilà soudain qu'il refait son apparition (à vous de choisir dans quelles circonstances). Il leur expose le problème, en ajoutant qu'il ne voit personne de plus qualifié qu'eux pour l'accompagner (le seul fait qu'ils aient réussi à le mettre en échec autrefois prouve leur valeur...). Il offre la

même somme que ci-dessus, plus la possibilité de retrouver (et peut-être de ramener à la vie!) les PJ qui ont péri par sa faute au cours des épisodes précédents.
Note: dans cette deuxième hypothèse, remplacez Carkan par le nom du personnage connu des joueurs.

Pour se rendre en enfer, il faut se livrer à un rituel spécial qui se déroulera à Maxsaz, une petite ville de la côte lormyrienne que Carkan a entièrement rasée au temps où il commandait une galère de guerre. C'est là qu'il a commis son premier massacre, et c'est celui-là qu'il revoit le plus souvent dans ses visions. Un jet réussi de Connaissance de la Musique permet éventuellement de se rappeler l'épisode qui a été raconté dans plusieurs complaintes. Ce fut un terrible carnage, accompli pour le seul plaisir de détruire — il n'y eut aucun survivant à vendre en esclavage — et il fut suivi d'une trahison...

Le voyage du repenti

Carkan et les PJ prennent le bateau jusqu'à Ramasaz, où les attend Alaïha la sorcière. Il faut ensuite se rendre dans les ruines de Maxsaz. Carkan et la sorcière se partagent un chariot. Les PJ peuvent également demander un chariot, à moins qu'ils ne préfèrent voyager à cheval. Si les PJ ont de bonnes raisons d'en vouloir à leur employeur (dans le cas où il s'agit d'un «vieil» ennemi), Alaïha invoquera un Garde Spirituel (POU 20, Faculté spéciale: Peur), dont la mission est de les empêcher de pénétrer dans le chariot. Le conducteur de la carriole est un petit vieillard noueux, qui ne parle que le patois en usage à Lormyr.
Le trajet Ramasaz-Maxsaz dure une semaine. C'est l'hiver. Le ciel est couleur de plomb, la mer d'ardoise. Il fait très froid. La route (le sentier plutôt) longe une côte de falaises de calcaire blanc, et fait parfois des détours dans l'intérieur des terres, jusqu'à des villages désertés ou en passe de l'être. Il y a une ou deux rivières à passer à gué. Si vous voulez animer un peu les choses, lancez de temps en temps 1d10 sur la Table des Rencontres ci-dessous ou bien piochez-y directement quelques incidents «amusants».

TABLE DES RENCONTRES
1d10— Rencontre
1-4 — Rien, neige fondante et froid glacial.
5 — Un petit convoi appartenant à un poète frivole qui traîne son ennui à travers le pays. S'il y a parmi les PJ une femme qui ne soit pas blonde, il commencera aussitôt à lui faire une cour effrénée...
6 — De terribles hurlements provenant d'une plage proche. Celle-ci est littéralement couverte de phoques. Rien de plus facile que d'en tuer quelques uns afin de résoudre d' éventuels problèmes de ravitaillement. Tachez de culpabiliser les chasseurs (ah, le doux regard de reproche du bébé phoque que l'on égorge!).
7 — Une jeune fille malmenée par deux individus en haillons, qui s'enfuient en voyant arriver les PJ. La nuit, la jeune fille tentera de voler quelques provisions, avant de rejoindre ses deux comparses, qui suivent le convoi à distance.
8 —La neige se transforme en blizzard. Si les PJ ne trouvent pas rapidement un abri, ils devront réussir un jet de CON x 3 pour ne pas perdre 1d3 PdV.
9 — Une caverne! Le refuge idéal pour passer une nuit à l'abri du mauvais temps! Malheureusement, l'endroit est actuellement occupé par un ours qui déteste être dérangé quand il hiberne...
10 — La nuit, attaque par 1d6 + 3 loups squelettiques, qui fuiront si la moitié d'entre eux sont tués. Ils ont les caractéristiques moyennes des loups (voir règles) et s'intéressent plus aux chevaux qu'aux humains.

Les PJ peuvent profiter du voyage pour discuter avec les PNJ, ou pour interroger des Démons de Savoir afin de s'assurer de la sincérité de leurs employeurs, etc. Carkan parle de moins en moins et son visage arbore une expression de plus en plus mélancolique, à mesure que l'on approche de Maxsaz. Alaïha, quant à elle, se montre plus ouverte. Elle explique qu'elle a identifié le plan où sont torturées les victimes de Carkan et qu'elle a trouvé une incantation permettant de s'y rendre. Elle ne cache pas que toute cette affaire est une folie, qui risque fort de mal se terminer, mais elle a promis d'aider Carkan et elle tiendra ses engagements. Si elle sympathise avec les PJ, elle peut entreprendre de leur enseigner les Premiers soins, l'Herboristerie ou même — pourquoi pas — la lecture et l'écriture de leur langue (+ 1d6% dans une de ces compétences pour tout le voyage aller-retour). Elle se refuse cependant à transmettre toute connaissance magique, sauf si un des PJ est lui-même un sorcier. Elle lui présente alors l'incantation qu'elle a l'intention d'utiliser à Maxsaz. Si le PJ sait invoquer les Démons de Voyage, il pourra apprendre cette incantation en réussissant un jet de Mémoriser, ce qui lui permettra d'aider la sorcière à la lancer.

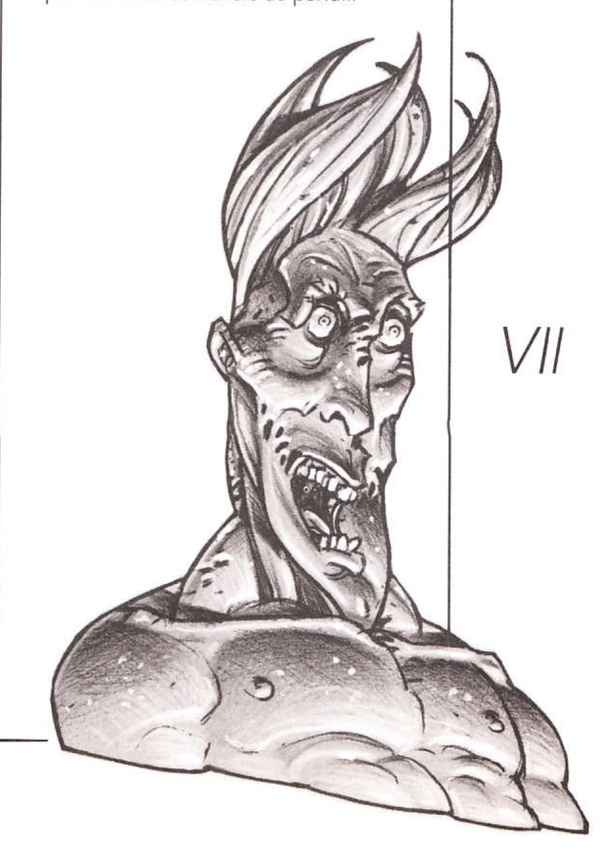
Ceux qui n'ont pas oublié

Le souvenir des atrocités commises autrefois est encore vivace dans la région et quantité de gens seraient heureux de tuer Carkan. Il est possible que certains le reconnaissent et tentent leur chance. Pourquoi pas le conducteur du chariot? Peut-être certains des villageois d'un hameau où les voyageurs passeront la nuit? Quoi qu'il en soit, leurs tentatives seront improvisées à la hâte et auront peu de chances de réussir. Laissez les personnages les déjouer, ils auront ainsi l'impression de bien faire leur travail. Arrangez-vous pour que certains des agresseurs soient tués par Carkan en personne afin qu'il les retrouve alors parmi les damnés, en enfer. Si les PJ ont déjà de solides raisons de vouloir la mort de leur employeur, n'utilisez pas d'agresseurs extérieurs au groupe: vous serez trop occupé à faire échouer — en douceur si possible — leurs propres tentatives de règlement de comptes...

Vengeur moyen
(à détailler si besoin est):
DEX: 3 PdV: 14 B/M Dommages: + 1d6
Armure: Cuir ou rien
Armes: épées courtes, dague, fourches, etc. à 20 + 2d10%

En route pour l'enfer!

Maxsaz. Une plaine poussiéreuse et vide, avec quelques buissons épineux poussant sur des tas de pierres où l'on peut reconnaître, avec de l'imagination, des constructions. Même la rivière, qui se jetait jadis dans la mer est asséchée. D'après Alaïha, l'invocation sera plus efficace dans un lieu consacré à la Justice. Il va donc falloir se mettre en quête des ruines de l'ancien temple de Donblas. (Jets de Voir, avec un bonus de 20% pour d'éventuels adorateurs de Donblas. En cas d'échec, on ne trouve que des squelettes dans des maisons effondrées et d'autres restes pitoyables...). Il ne reste plus grand-chose du temple: un sol dallé sur lequel on devine encore les vestiges d'une mosaïque. Il n'y plus maintenant qu'à s'installer pour attendre la nuit. Carkan est plus sombre que jamais...
Vers minuit, la sorcière invoque l'Ouvreur de Portails. Si l'un des PJ connaît l'incantation et veut l'aider, il aura droit à un jet d'expérience en Invocation de Démons de Voyage à la fin de l'aventure.
A peine le rituel est-il commencé, qu'un froid surnaturel s'abat sur les ruines... Le Démon de Voyage appelé s'incarne dans le corps d'Alaïha, qui devient progressivement flou. Après quelques minutes, il ne reste de la sorcière qu'une silhouette ténébreuse, parcourue de lugubres scintillements (SAN: 0/1d4). Les personnages n'ont plus qu'à rassembler leur courage avant de pénétrer dans ces ténèbres (s'ils font des difficultés, utilisez la meute de loups de la table de rencontre, elle les incitera peut-être à se «mettre à l'abri» de l'autre côté de l'obscurité). Carkan, pour sa part, fait quelques pas vers l'ombre, avant de s'effondrer dans un état d'hébétude: il a craqué. Il ne suivra les personnages (avec les conséquences décrites plus loin) que si ceux-ci parviennent à le persuader qu'il n'a pas d'autre solution, à moins que les PJ préfèrent le jeter de force au travers du portail.



Bienvenue chez les victimes !

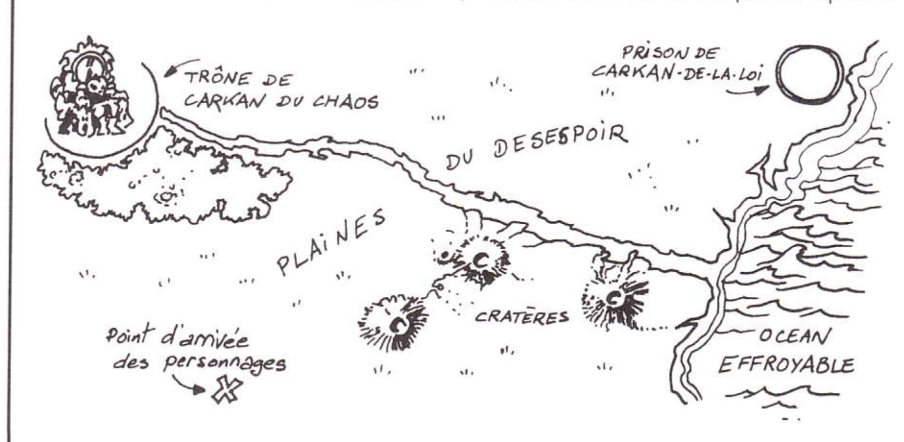
A peine le portail franchi, les objets démons voient leurs caractéristiques instantanément doublées et ont la possibilité de briser leur lien en réussissant un jet POU/POU.

Le plan dans lequel arrivent les personnages est un exemple des « gâteries » que peuvent réserver les Seigneurs du Chaos à leurs meilleurs serviteurs. Une incarnation particulièrement meurtrière d'un de ces serviteurs peut ainsi se voir élevée au rang de Seigneur Mineur du Chaos et recevoir en cadeau les âmes de ceux que ses autres incarnations ont tués dans tout le Multivers. C'est pourquoi règne sur ce plan un Carkan/Seigneur du Chaos, dont l'âme a été purgée de tous ses doutes moraux et de ses éléments loyaux (aspirations envers la Loi)...

En échange des âmes que les autres « Carkan » lui envoient des autres plans, le seigneur des lieux les récompense en leur offrant des visions des tourments qu'il leur inflige (les fameux « cauchemars » qui ont tant perturbé le Carkan des Jeunes Royaumes). Les alter ego de Carkan étant tous — à des degrés divers — des monstres sadiques, Carkan-du-Chaos s'arrange pour faire mourir ses victimes de façon horrible un million de fois par jour ! (Essayez d'imaginer ce que ça peut représenter sur toute l'éternité...). Que des innocents souffrent l'enfer pour le plaisir d'un coupable est injuste, mais la justice n'existe pas ici, à moins que les PJ ne décident de lui donner naissance...

Les contrées de l'éternelle souffrance

Dès que les personnages arrivent dans l'enfer de Carkan, reportez-vous au plan. En fonction de leurs décisions et de leurs pérégrinations, exposez aux joueurs ce qu'ils découvrent en utilisant les descriptions ci-dessous.



• Point d'arrivée. Les personnages se matérialisent au milieu d'une plaine gigantesque qui offre, à leurs yeux, un paysage terrifiant. Le ciel, d'un rouge noir insondable, semble être fait d'un métal en fusion animé de convulsions malsaines. Des éclairs bleutés en jaillissent sporadiquement et zèbrent l'atmosphère en produisant des grondements assourdissants. Le premier son qui les frappe, c'est une formidable clameur exprimant une souffrance et un désespoir inhumains. Partout où portent les yeux, ce ne sont que des damnés que l'on tourmente. Deux pics gigantesques dominent la scène. Celui de droite est nu, mais l'autre est occupé par un trône gigantesque où est affalé un Carkan titanesque au visage déformé par un sourire satanique et dont le crâne paraît toucher le ciel.

Note : si Carkan est venu avec les PJ, il disparaît à peine arrivé sur ce plan. Mis en présence du maître des lieux, celui-ci — écœuré par sa « bonté d'âme » — l'a condamné à contempler à jamais le spectacle dont il est le metteur en scène, du haut du pic de Carkan-de-la-Loi (celui qui semble nu).

• Plaines du Désespoir. Une vaste étendue de terre noire, couturée de crevasses et de cratères qui diffusent une lueur rouge terne (la principale source d'éclairage de ce monde). Des centaines de démons hideux s'appliquent à torturer des millions de damnés innocents, décharnés, écorchés, amputés, qui hurlent leur souffrance jusqu'à en perdre voix. Prenez grand soin de décrire tout cela en détail ! La plupart des démons se contentent d'une dissection rapide, mais certains emploient des machines — parfois assez perfectionnées — avec cordes, poulies, pointes, lames et meules etc. Il y a aussi des choses plus recherchées, comme cette chasse à courre menée par des démons en habits rouges montés sur des squelettes de chevaux et assistés par des chiens zombies... ou ces énormes blocs de métal qui tombent parfois du ciel pour écraser un damné... Evidemment, les victimes ressuscitent aussitôt après avoir été tuées et passent alors dans les griffes d'un autre démon pour vivre un nouveau calvaire.

Tant que les PJ se contentent de déambuler, ils sont à l'abri : les démons liés par Carkan-du-Chaos ont pour instruction de torturer les âmes de ceux qu'il a tué et les PJ ne rentrent pas — pas encore en tout cas — dans cette catégorie. Mais s'ils sont attaqués, les démons se défendront : la plupart ont 50 points à répartir dans les 7 caractéristiques et 50% de compétences en griffes, cornes, tentacules, défenses, etc. causant 1d6+1d6 de dommages. Il peut néanmoins en avoir quelques uns beaucoup plus coriaces (avec 100 ou 150 points à répartir et des facultés spéciales...).

La promenade des PJ peut les mener à des victimes de « leur » Carkan (par exemple aux « vengeurs » qui les ont attaqués plus tôt dans l'aventure), à des PNJ qu'ils ont connu et aimé (dans l'hypothèse « Ennemi personnel ») voire... à eux-mêmes (à leurs incarnations sur un autre plan, où ils sont morts par la faute de Carkan) ! Soignez alors les supplices que vous infligez à ces derniers, n'hésitez pas à donner dans le gore !

Si les PJ parviennent à libérer un damné des griffes de son démon tourmenteur, ils constatent que le malheureux est parfaitement lucide et en pleine possession de ses moyens (blessures mises à part). Il sait pourquoi il est ici et peut donner une image très vivante de l'horreur de son destin. Il ne sait, par contre, pas grand-chose sur l'univers dans lequel il se trouve, si ce n'est qu'aucun démon ne va jamais vers le deuxième pic, pour une raison qu'il ignore. Après une brève conversation, anéantissez le damné (le sol peut s'ouvrir sous lui... ou pire !). A ce stade de l'aventure, les PJ ne peuvent rien pour les âmes des damnés, à moins d'avoir Stormbringer avec eux...

• L'Océan Effroyable. Si les PJ parlent de s'aventurer sur cette étendue d'eau en furie, parlez-leur de cet homme qui essaye de s'enfuir à la nage... jusqu'à ce qu'une vague ouvre une gueule aux crocs liquides et l'avale, non sans l'avoir préalablement déchiqueté !

• Le Fleuve de Feu. Des têtes d'hommes et de femmes émergent de ce qui semble être un fleuve de braises. Certaines victimes supplient en pleurant qu'on mette fin à leur tourment (en tout cas celles dont les cordes vocales n'ont pas encore été consumées). Il y a deux possibilités pour le traverser :

— Passer à gué en marchant sur les têtes. Il faut réussir un jet d'Equilibre et la chaleur inflige de toute façon 1d6 de dommages à ceux qui choisissent cette solution . Les personnages en armure lourde ont un malus de 30% au jet d'Equilibre ; de plus, ce genre d'armure produisant un effet « cocotte-minute » ils prennent alors 2d6 de dommages. En cas de chute, les dommages sont de 4d6 par round jusqu'à ce que l'on ait traversé le fleuve (1d10 rounds). Si le personnage qui est tombé meurt, une nouvelle tête apparaît dans le fleuve (ne lésinez pas sur les chairs en lambeaux et à demi-calcinées...).

— Fabriquer un radeau avec le bois ininflammable de la Forêt Cannibale. Il faut abattre au moins trois arbres et réussir un jet de Charpenterie.

• La Forêt Cannibale. Cette forêt se trouve au pied de la première montagne. Elle n'est en fait qu'un gigantesque piège carnivore, suintant d'acides digestifs. Partout des fleurs étranges d'où dépassent encore parfois des têtes qui hurlantes (ces victimes sont digérées vives...). S'ils ne font pas très attention, les PJrisquent d'être, eux aussi, les victimes des plantes de cet endroit. S'ils tentent d'abattre ce qui paraît être un arbre « normal », le premier qu'ils choisissent est en réalité un damné ayant l'apparence d'un arbre ; il reprendra sa forme humaine au premier coup de hache. D'autres arbres ont, quant à eux, une sève si vénéneuse qu'elle ronge le fer des haches (les fruits de ces arbres rendent fou. Il y a d'ailleurs peut-être dans la forêt des damnés qui en ont mangés). Il y a bien aussi quelques « honnêtes » chênes, mais si on tente d'en abattre un, il se dé-chêne et apparaît alors sous son vrai jour : une horrible chose aux bras grêles et aux innombrables bouches avides...

Les chênes maudits

FOR 35, CON 25, TAI 30, INT 10, POU 12, DEX 13, PdV 48

Armure 5 — Bonus Dommages + 3d6 — Armes : Branches (x1d8) 60% — 1d6 + 3d6 ou saisie et digestion au round suivant.

Digestion : 1 point au 1er round, 2 au second, etc.

• **Le Pic de Carkan-du-Chaos.** Cette montagne est beaucoup trop haute et lisse pour être escaladée. Elle est environnée de turbulences d'une telle puissance, que des PJ qui essayent de voler jusqu'à son sommet sont immanquablement jetés au sol par une rafale de vent, ce qui leur cause 1d8 de dommages. Rien ne peut faire réagir celui qui occupe le trône (et c'est aussi bien, si l'on songe aux perspectives...). Il ne s'aperçoit même pas de la présence d'éventuels intrus et continue de sourire en se délectant du spectacle des supplices.

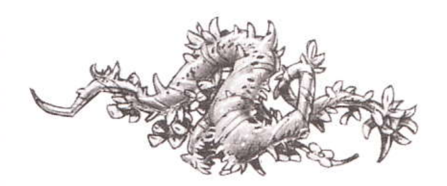
• **Le Pic de Carkan-de-la-Loi.** Entouré d'un petit désert de rocaille grise agité de soubresauts, il est parfaitement stable et immuable, contrairement au reste du terrain qui l'environne. Ce mont est relativement facile à escalader (un seul jet de Grimper). Si Carkan (celui des Jeux Royaumes) est parti avec les PJ, ceux-ci le retrouvent ici, enchaîné à mi-hauteur et pleurant à chaudes larmes devant le carnage inimaginable dont il est indirectement responsable. Il faut un jet de Crochetage pour le libérer. Au sommet du pic, il y a un plateau sur lequel se dresse une petite maison. C'est là que réside la partie loyale du « Carkan » qui domine ce plan. Elle est gardé en permanence par un puissant démon (le gardien), qui empêche les PJ d'approcher...

Le gardien
C'est un homme en armure d'or, brandissant une épée longue et abrité par un grand bouclier orné des huit flèches du Chaos. La visière de son heaume est relevée et laisse voir un visage impassible à la beauté surhumaine... (NB: adaptez ses caractéristiques à la puissance de votre équipe).
FOR 22, CON 30, TAI 20, INT 18, POU 20, DEX 15, CHA 40, PdV 50.
Armure: Plaques 1d10+2 — B/M Dommages: +2d6 — Pacte de sauvegarde contre les flèches.
Armes: épée longue 90/90% — 2d8 + 2d6. Grand bouclier — 30/80 % — 1d6 + 2d6.

Une fois le gardien mis hors d'état de nuire, on peut s'approcher de la maisonnette. Un nain rabougri et misérable — ressemblant beaucoup à Carkan — habite là. Il ne demande pas mieux que d'expliquer aux PJ les causes de cette multiplication des « Carkan », mais refuse a priori d'intervenir, si les PJ le lui demandent (la Loi n'a pas à s'immiscer dans les affaires des hommes). Il faut pourtant absolument le persuader d'agir. Ceci fait, il n'y a plus qu'à descendre de la montagne pour provoquer l'affrontement...
Note: Il est impossible d'emmener de force Carkan-de-la-Loi, le nain semble immatériel...

Confrontations finales

Une fois Carkan-de-la-Loi dans la plaine, les PJ constatent que le gigantesque Carkan-du-Chaos descend de son trône et s'avance vers son double. Si les PJ se rappellent à son bon souvenir (par exemple en marchant à côté du nain), il les bombarde aussitôt d'énormes blocs de rocher. Carkan-de-la-Loi parvient à les dévier, mais il faut quand même réussir des jets d'Eviter pour ne pas être blessé par des éclats (1d6 de dommages). Lorsqu'ils sont face à face, géant et nain commencent par se combattre, avant de se « fondre » progressivement l'un dans l'autre. Il ne reste alors plus qu'un seul « Carkan » — de taille humaine — (en plus de celui des Jeunes Royaumes, s'il a été délivré). Le nouveau Carkan fait un geste... et tout se fige dans la plaine. Il explique alors, avec un petit sourire sardonique, que les changements continuels des supplices ont fini par le lasser. Il va désormais se contenter de laisser ses damnés endurer la même douleur pendant toute l'éternité (que ce soit le Chaos ou la Loi qui le domine, ce Carkan est toujours un monstre sadique...). D'un air moqueur il remercie les PJ de lui avoir donné cette idée, et les prie ensuite de repartir en lui laissant (éventuellement) « leur » Carkan. S'ils acceptent, les personnages peuvent retourner sans incidents dans les Jeunes Royaumes. S'ils préfèrent par contre attaquer (Carkan représente 4 000 GB pour eux, après tout), deux options s'offrent à eux:



— Attaque physique. L'ennemi s'enfuit — le lâche! — en interposant entre eux et lui un groupe de démons (à 100 points, avec une faculté spéciale et pas d'armes autres que leurs armes naturelles. Créez-les en fonction de votre groupe, un par personne). S'il parvient à échapper à ses poursuivants (en courant, par exemple, sur la « mer » figée), il n'aura de cesse de se venger, avec sans doute l'aide de certaines de ses incarnations provenant d'autres plans.
— Implorer l'aide divine. Les Seigneurs de la Loi (deux fois plus difficiles à contacter dans un plan soumis au Chaos comme ici) refusent d'intervenir. Par contre les Seigneurs du Chaos agissent (le pourcentage de chances de les contacter est, par contre, doublé). Le Seigneur invoqué se manifeste sous sa forme la plus horrible et fonce droit sur l'incarnation locale de Carkan afin de l'avaler d'une bouchée. Après quoi il déclare que celui-ci a failli à sa mission et que, en représailles, son enfer lui est « confisqué ». Si le Carkan des Jeunes Royaumes est présent au moment de cette scène, le Seigneur lui déclare « nous nous retrouverons... », avant de disparaître. Si les PJ ont de la suite dans les idées, et s'ils réussissent à être éloquents ou persuasifs, le Dieu peut éventuellement les autoriser à ramener des damnés sur leur propre plan. Les autres iront là où ils doivent aller, selon leurs mérites.
Après le départ du Seigneur du Chaos, le paysage commence à sombrer dans le Chaos. Les PJ ne peuvent plus maintenant que courir comme des fous sur des rochers qui fondent et se transforment en vapeur noirâtre... Après leur avoir infligé une bonne frayeur, laissez-les repasser le portail in extremis. Si des damnés sont avec eux, ils reprennent instantanément la forme qu'ils doivent avoir sur le plan des vivants: cadavres décomposés, squelettes, etc. Leurs âmes sont ailleurs...
Quand les PJ sont de retour dans les Jeunes Royaumes, Alaïha reprend forme humaine. Quant à Carkan, il a l'air apaisé — qu'il ait ou non participé à l'aventure. Il peut maintenant expliquer qu'au moment où son incarnation du plan infernal a été détruite, il a entendu ses victimes le pardonner. Il paye les PJ très généreusement, avant de repartir pour Tanelorn avec sa magicienne. Si les PJ veulent être du voyage...

Caractéristiques des PNJ

Alaïha la sorcière

Une très belle demi-Melnibonéenne aux cheveux bruns et au regard rêveur. Magicienne puissante, amoureuse de Carkan; elle fera tout pour l'aider.
FOR 12, CON 16, INT 21, POU 20
Armure: selon le degré d'hostilité des PJ, cuir ou démon de TAI 10, DEX 16, CHA 17 PdV/BM 13/07 CON 25.
Compétences: Plantes & Poisons 85% — Premiers soins 80% — Chanter & harpe 70%
Armes: Dague 70/60% — 1d4+2 (une salamandre ou même un démon peuvent éventuellement y être liés).
Magie: éléments: Eau 60% — Terre 55% — Feu 50%. Démons: Voyage 92% — Protection 70% — Combat 46%
NB : si les PJ vous paraissent trop faibles, augmenter son POU et son INT pour en faire une sorcière du 5e rang capable d'invoquer un Seigneur du Chaos et laissez-la pénétrer en enfer avec eux.

Carkan de Pan Tang

Un très gros homme avec une barbe noire qui lui descend à la ceinture.
FOR 19, CON 18, INT 15, POU 14. B/M Dommages +1d6.
Compétences: Eloquence 50% — Persuader 70% — Cartographie 60% — Naviguer 80% — Chevaucher 55%.
Armes: Cimeterre 90/90% — 1d8+1+1d6. Hache lormyrienne 75/65% — 3d6+1d6. Ecu 25/60% — 1d6+1d6.
(NB : ces caractéristiques valent pour le « Carkan » des Jeunes Royaumes et celui du plan infernal).

Un dernier mot

Bien sûr, ce qui précède n'est qu'une trame ultra linéaire sur laquelle vous pouvez très bien greffer vos propres idées. N'ayez pas peur d'être méchant, vous ne le serez jamais autant que Carkan, Seigneur du Chaos!

texte
Tristan Lhomme
plan
Didier Guiserix
illustrations
Frédéric Blanchard



Ce scénario a été joué dans le cadre du tournoi France Sud Open, septième (007ème?) du nom, qui s'est tenu à Toulon en juillet 89. Toute ressemblance avec le scénario du film «Jamais plus jamais» ne peut, évidemment, être qu'une coïncidence...



La menace

L'action se passe en 1982 (pendant la guerre des Malouines/Falkland). Un convoi de plutonium est attaqué entre Otterburn et Kielder, en Angleterre, à 4h59 G.M.T., d'une façon pour le moins rocambolesque. En effet, ce convoi — composé d'un poids lourd et de deux jeeps (une devant et une derrière) — a été entièrement gazé au cyanogène dans une vallée où la route était très encaissée. Une barre de plutonium a disparu : largement de quoi fabriquer une bombe nucléaire...
A 17h00 G.M.T., un ultimatum téléphonique parvient au palais de Buckingham avant d'être répercuté dans le monde entier : *« Evacuez les Iles Malouines, ou nous ferons exploser une bombe nucléaire en plein cœur des champs de pétrole du Moyen-Orient. Vous avez 48 heures pour rappeler vos troupes. Dans deux jours, à 17h01 G.M.T., la charge explosera. »*

Briefing du MJ

En fait, le S.P.E.C.T.R.E. veut vraiment faire exploser les champs de pétrole saoudiens. Il espère ainsi compromettre la position de l'Arabie Saoudite en tant que premier producteur pétrolier mondial. L'Iran pourrait alors prendre la place laissée vacante et faire la pluie et le beau temps sur le prix du baril de brut. Est-il besoin de préciser que l'Iran est totalement impliqué dans ce projet? Si la charge — qui doit être mise en place dans les champs de El Hanakiya — venait à exploser, le désastre qui en découlerait priverait le monde d'environ la moitié de ses ressources pétrolières. Le seul problème de Blofeld est le temps de fabrication de la bombe et son acheminement jusqu'au site choisi. Espérant gagner du temps, il a envoyé un ultimatum afin de laisser entendre que l'Argentine était l'instigatrice du chantage. Malheureusement pour ses projets, son pilote fétiche a été repéré par le M.I.6...

Briefing des agents

A 19 heures, les PJ sont convoqués par M au grand QG. La mine préoccupée, le chef du M.I.6 leur expose brièvement la situation, avant de poursuivre : « Les choses ne sont peut-être pas aussi simples qu'elles le paraissent. Il s'avère que, sur les lieux du vol, nos experts ont trouvé des traces laissées par une voiture qui a été formellement identifiée par un témoin. C'est pourquoi je vous demande de vous renseigner sur son propriétaire, un certain Karl Jankel. Il possède une école de pilotage automobile à Brands Hatch. Nous avons la conviction que ses revenus ne proviennent pas uniquement de ses cours, le S.P.E.C.T.R.E. contribue peut-être aussi à son train de vie. Vous devez vous en assurer au plus tôt. Pour cela, il vous faudra interroger le personnel de l'école et, sans doute, Jankel lui-même. Veuillez passer au service Q pour prendre le matériel de mission, après avoir consulté ce dossier. »

Dans les ateliers du service Q

« Encore vous !, s'écrie le major Boothroyd, manifestement très occupé à tester un tube de rouge à lèvres lance-flammes. J'espère que vous essayerez cette fois-ci de me ramener votre matériel en bon état. 007 excepté, vous êtes les agents les plus destructeurs de cette honorable maison ! » Après leur avoir adressé encore quelques remontrances de principe, Q remet enfin aux personnages :
— une montre/compteur geiger,
— un stylo à acide,
— un lecteur de combinaison de coffres à rayons X,
— des armes classiques.
Q les emmène ensuite dans le garage du M.I.6 et s'arrête devant une splendide Lotus Esprit et une impressionnante moto carénée. C'est à contrecœur et en poussant un profond soupir qu'il se décide à remettre les clés de contact aux personnages...

— Lotus Esprit Turbo (Manuel Q, page 49)
Caractéristiques inchangées sauf :

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fo	STR
+2	3	160	245	300	2	5

Modifications Q : écran pare-balles, tableau de commandes escamotable (head-up display), aménagements permettant de transformer le véhicule en submersible, protection antivol (burglar protected).

— Kawasaki 1000 GTR

MP	LR	Crois	Max	Auto	For	STR
+1	3	140	240	480	0	3

Modifications Q : éjecteur d'encre.

A toute allure !

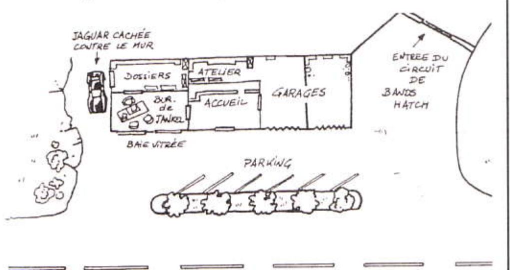
Situé au sud-est de Londres, le circuit automobile de Brands Hatch, de renommée mondiale, accueille également une école de formation aux courses de rallye, dirigée par Karl Jankel. Lorsque les PJ arrivent, Karl les aperçoit de la fenêtre de son bureau (considérez qu'un jet de PER lui permet de reconnaître au moins l'un d'eux). Il sort aussitôt de son bureau et s'engouffre dans sa Jaguar

(voir plus loin), qui démarre dans un rugissement d'enfer. Les PJ vont devoir le poursuivre avec leurs propres véhicules, mais Jankel n'a pas l'intention de se laisser prendre ! Néanmoins, s'ils rattrapent le fuyard, nos agents trouveront dans la boîte à gants de la Jaguar un papier sur lequel est noté une adresse à Berlin : « Dankelman Straße 51 - Quartier Ouest »...

Note : la poursuite doit être résolue en tenant compte du fait que Karl n'a plus de cyanogène dans ses réservoirs. N'hésitez pas à lui faire prendre un maximum de risques... c'est un fou de vitesse !

Si les PJ ne rattrapent pas Karl, ils peuvent trouver la même adresse dissimulée sous un tiroir de son bureau à l'école.

Quoi qu'il advienne, Karl parviendra à alerter son contact à Berlin qu'il a été repéré et qu'il faut s'occuper au plus vite des gêneurs.



L'ECOLE DE PILOTAGE DE BANDS HATCH

Une bien étrange société

L'étape suivante est, bien évidemment, Berlin ! Si les personnages ne décident pas de s'y rendre de leur propre initiative, M les y enverra dès qu'ils lui auront présenté leur rapport. Une brève enquête (informatique, si elle est faite depuis Londres) leur indiquera que le 51 de la Dankelman Straße abrite une fabrique des trépans pour des forages pétroliers : Bohrung und Bohrturm. Elle est dirigée par un certain Piotr Lovanovitch, immigrant soviétique.

Note : Lovanovitch est le contact de Jankel, c'est lui qui le paye. Il a réceptionné le plutonium d'Angleterre et un technicien de S.P.E.C.T.R.E. — qui est reparti aussitôt sa tâche accomplie — l'a inséré dans une bombe d'un modèle particulièrement sophistiqué. Cette opération s'est déroulée dans un laboratoire secret aménagé à l'intérieur même de l'entreprise. Dès qu'il est averti que des agents anglais veulent nuire au plan de S.P.E.C.T.R.E., Lovanovitch dépêche son homme de main qui se double d'un tueur redoutable — Ludwig von Staab — avec pour mission d'éliminer les importuns du M.I.6. Cet exécuteur des basses œuvres a carte blanche et dispose d'une totale liberté d'action. Il tentera d'éliminer les PJ au moment le plus propice, quand ils seront seuls ou séparés par exemple.

Les PJ arrivent à Berlin à 11 heures du matin et peuvent commencer à mener immédiatement leur enquête. Ils ont la possibilité de rencontrer Lovanovitch en début d'après-midi après avoir pris un rendez-vous auprès de sa secrétaire. Il faudrait un Interrogatoire très poussé — et très long — pour que Lovanovitch révèle le plan de S.P.E.C.T.R.E. ; et même dans ce cas, les problèmes ne seraient pas résolus pour autant, car il n'est pas capable de désamorcer la bombe...

Piotr Lovanovitch a une secrétaire très sculpturale qu'il se plaît à exhiber dans des soirées mondaines : Elke Steinbach. Cette dernière, bien que délicieuse, n'est pas très intelligente et ne soupçonne absolument pas que son patron puisse agir pour le compte de S.P.E.C.T.R.E.. La réussite d'une tentative de Séduction, ou une Interrogation (FD 5) de QR 2, permet d'apprendre de la jeune femme que Lovanovitch et elle sont invités à une soirée qui doit se dérouler chez l'ambassadeur d'Arabie Saoudite à 21 heures, le soir-même (libre alors aux PJ de contacter l'antenne locale de Berlin pour obtenir des invitations).

Elke a récemment surpris une conversation téléphonique entre Lovanovitch et un individu qu'elle n'a pas identifié (il s'agissait en fait de Ernst Stavro Blofeld !) ; son patron prétendait « qu'elle était prête, amorcée, et qu'elle pourrait bientôt partir pour El Hanakiya ».

Note : c'est bien de la bombe dont il était question. Il a fallu trois heures pour amener la barre de plutonium volée de Londres à Berlin, trois heures pour finir de préparer la bombe et dix heures pour la faire parvenir jusqu'aux champs pétroliers de El Hanakiya.

S'ils veulent s'introduire dans l'entreprise de nuit et par effraction, les agents doivent affronter plusieurs gardes et des systèmes d'alarme perfectionnés (il y a trois patrouilles de deux gardes et un chien). Si toutefois ils y parviennent, ils découvrent au sous-sol le laboratoire secret de Lovanovitch et leur montre-geiger crépitera, témoignant de la présence récente du plutonium. Ils peuvent aussi trouver un bordereau d'envoi de « pièces diverses » destinées aux installations de El Hanakiya en Arabie Saoudite avec l'adresse exacte d'une entreprise de forage : la Abdullah Oil Co...



Note : la bombe a été dissimulée dans un trépan attendu de toute urgence et dont la livraison a été volontairement retardée afin d'être sûr qu'il serait installé dès réception. Les employés de l'Abdullah Oil ne sont au courant de rien.

Gardes (6)
FOR 6 DEX 8 VOL 9 PER 6 INT 5
Compétences (Niveau/Chance de Base) : Agilité (4/11), Combat au corps à corps (4/10), Combat à distance (4/11), Furtivité (2/11), Nautisme (2/9).
Vitesse : 1
Classe de dégâts à mains nues : A
Endurance : 28 heures
Cap. Course/Nage : 25 mn
Cap. Charge : 46-70 kg
Arme utilisée : Uzi

Bergers allemands (2)
FOR 6 DEX 13 VOL 12 PER 13 INT na
Vitesse : 3 —Classe de dégâts : D
« Compétences » (CB) : Agilité (20), Combat corps à corps (25)
Ces chiens ont été entraînés à traquer et à attaquer les intrus. Dans une poursuite, vous pouvez leur permettre jusqu'à un FD 4 (et même plus bas s'ils réussissent un jet de VOL au FD 5). Ils ne disposent que d'une attaque par round.

Au pays de l'or noir

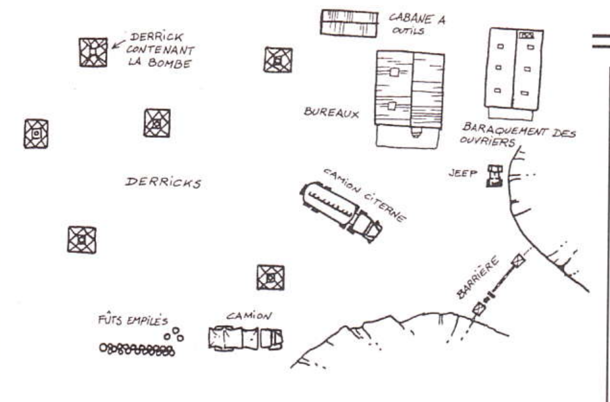
El Hanakiya est un gigantesque champ de pétrole installé en plein désert. La chaleur qui y règne en journée tombe rarement en-dessous de 40°. L'Abdullah Oil, qui gère l'exploitation des gisements pétrolifères est une société saoudienne qui n'apprécie guère les Anglais.

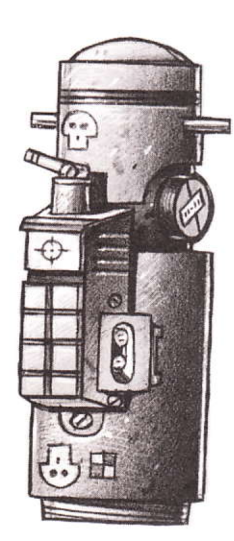
Les PJ doivent prendre conscience qu'il ne leur reste que très peu de temps avant l'expiration de l'ultimatum. S'ils prennent contact avec Londres, Q leur fait parvenir dans les plus brefs délais un compteur geiger beaucoup plus puissant que leur montre, de sorte qu'ils puissent rapidement localiser l'engin nucléaire (si le contact a eu lieu assez tôt, cet équipement leur sera remis par un messager spécial à El Hanakiya, au moment de leur débarquement). Avec cet appareil, le derrick est repéré sans problème.

S'ils ne disposent pas de ce détecteur, les agents ont toujours la possibilité de discuter avec les responsables de l'Abdullah Oil et d'éveiller leur attention en mentionnant la pièce qui vient tout juste d'être livrée par la firme berlinoise et qu'ils ont attendue beaucoup plus longtemps qu'à l'accoutumée...

Note : les PJ peuvent faire annoncer leur arrivée par Londres afin qu'il n'y ait pas de malentendu politique, de sorte que leurs démarches dans un secteur qui craint — à juste titre — d'être visé par le chantage soient facilitées. S'ils ne le font pas, n'oubliez pas qu'il y a quand même des ouvriers et des responsables d'exploitation qui ignorent le danger qui les menace, mais qui ne voient pas d'un très bon œil les étrangers. Il faudra alors que les PJ se montrent extrêmement convaincants pour ne pas être éventuellement pris pour des saboteurs/espions/terroristes.

Si les PJ arrivent avant 16 heures (G.M.T., soit 19h00 heure locale), toute tentative d'action dans la zone du derrick provoque





aussitôt l'intervention de sept agents de S.P.E.C.T.R.E. (caractéristiques identiques à celles des gardes de l'usine allemande). Ces derniers sont en effet chargés de rester sur place et de surveiller le site jusqu'à H -1 heure, moment où il est prévu qu'ils soient récupérés par un hélicoptère. Blofeld estime en effet que personne n'aura le temps de contrer ses plans en moins d'une heure (cette estimation est tout à fait correcte mais c'est oublier— comme il l'a évidemment fait — la possibilité d'une action « miraculeuse » grâce à l'utilisation de Points d'Héroïsme !).

Une fois sur place et repéré le derrick « piégé », les PJ doivent remonter le trépan à la surface, le dévisser et désamorcer la bombe. Cette dernière, d'un modèle très spécial, est en liaison permanente avec un émetteur « hyperfréquence » se trouvant à bord du sous-marin personnel de Blofeld. Si l'on vient à couper l'émission entre les deux... BOUM ! Cette sécurité ne peut être découverte qu'avec un jet d'Electronique au FD 1 (c'est la structure du derrick qui relaie l'émission). Il faut donc couper le compte à rebours sans toucher à la sécurité, ni enlever le trépan de son support métallique. Un jet de Science au FD 4, suivi d'un jet d'Electronique au FD 3 met la bombe hors d'état de nuire.

Note : la remontée du trépan est une opération longue et délicate qui prend normalement un temps considérable. Vous pouvez (afin d'augmenter le suspense et la tension) déterminer cette durée à votre gré pour faire en sorte que les PJ ne disposent plus que de quelques petites secondes pour désamorcer la bombe avant qu'elle n'explose. Vous pouvez aussi leur annoncer que l'opération prendra quelques minutes de plus que le temps dont ils disposent (annoncé par l'ultimatum) et il leur faudra alors réussir un jet de Science de QR 2 ou 1 (FD 2 ou FD 4 pour un personnage disposant du champ d'expérience « Mécanique ») pour improviser un procédé permettant de gagner quelques instants sur la durée de l'opération. Evidemment, des Points d'Héroïsme employés à bon escient permettent d' aboutir à un résultat similaire.

Note finale

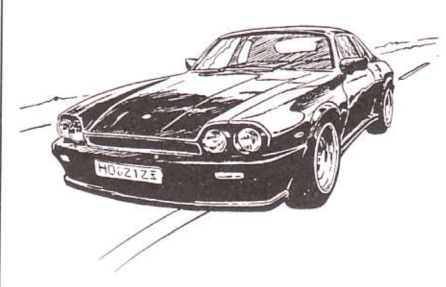
Opération : Crushing Speed a été conçu comme un scénario de tournoi. C'est pourquoi il n'a pas été détaillé en profondeur, mais rien ne vous interdit de le développer avant de le faire jouer. Ainsi, par exemple, vous pouvez prévoir quelques plans typiques qu'utilisera von Staab ou imaginer quelques agents du S.P.E.C.T.R.E. « pittoresques » opérant en Arabie Saoudite.

LES PERSONNAGES NON JOUEURS

Karl Jankel

FOR 7 DEX 14 VOL 10 PER 14 INT 10
Compétences (Niveau/Chance de Base) Charisme (10/20), Combat à distance (6/20), Conduite auto (15/29), Démolition (5/15), Furtivité (10/20), Séduction (6/16), Sixième sens (8/20).
Talents Premiers soins
Taille : 1, 80 m — Poids : 83 kg — Age : 31 ans
Apparence : Séduisante
Points de Célébrité : 101
Points de Survie : 7
Vitesse : 3
Classe de dégâts à mains nues : A
Endurance : 32 heures
Cap. Course/Nage : 45 mn
Cap. Charge : 46-70 kg
Champs d'expérience : Chimie, Mécanique automobile.
Faiblesses : Démon de la vitesse au volant.

Background. Né à Munich, en Allemagne, il s'intéresse dès son plus jeune âge à la compétition automobile. Engagé par l'écurie Lancia pour courir en rallye, il se distingue en rivalisant d'adresse avec les meilleurs. Il passe ensuite chez Renault, où il pilote une R5 turbo, puis chez Audi. Personne, dans les milieux automobiles, n'a très bien compris pourquoi il a subitement abandonné la compétition après des débuts aussi prometteurs. C'est en fait Blofeld, qui, ayant remarqué ce jeune phénomène et décidé d'acheter ses services à prix d'or, lui a fait renoncer aux courses. Le chef du S.P.E.C.T.R.E. avait en effet, besoin d'un pilote hors pair pour certaines de ses opérations et en particulier pour le vol du plutonium, qui était prévu depuis de longues années. Karl ne résista pas à l'appât du gain et devint dès lors le pilote n° 1 de S.P.E.C.T.R.E.. Les services de l'organisation ont installé des équipements spéciaux sur sa



voiture préférée (voir plus loin), un bolide avec lequel il prend un malin plaisir à laisser sur place les Ferrari et autres Porsche. Karl mène un train de vie princier. Grand habitué des casinos et des soirées mondaines, il dilapide chaque semaine une véritable fortune sur les tables de jeu. C'est ce détail qui a attiré sur lui l'attention du M.I.6. On sait qu'il dirige une école de pilotage, à Brands Hatch en Angleterre.

Jaguar XJS Brandenburger

Cette Jaguar XJS a été équipée spécialement par Brandenburger, le célèbre préparateur allemand. Son moteur V12 développe allègrement 482 ch, ce qui place ce monstre parmi les engins les plus puissants du monde.

MP	LR	Crois	Max	Auto	For	STR	Prix
+2	3	180	290	500	3	7	280000 DM

La voiture de Jankel a bénéficié de quelques modifications supplémentaires apportées par les ateliers de S.P.E.C.T.R.E. :
— Un diffuseur de gaz sous pression a été installé sous la caisse en prévision du vol de plutonium.
— Elle dispose d'un éjecteur d'huile installé dans les feux arrière et de vitres blindées. Jankel a refusé le blindage de la carrosserie qui lui avait été proposé.
— Une radio à longue portée à système de codage automatique — ressemblant à s'y méprendre à un radiotéléphone classique — permet à Jankel de rester en contact permanent avec Berlin.
Not : pour ce scénario, les réservoirs de gaz sont vides et ne pourront pas être remplis avant la poursuite prévue en début de mission.

Piotr Lovanovitch

FOR 8 DEX 9 VOL 13 PER 13 INT 14
Compétences (Niveau/Chance de Base) : Agilité (10/18), Charisme (6/19), Combat au corps à corps (6/14), Combat à distance (8/19), Conduite auto (7/18), Déguisement (8/22), Electronique (9/23), Furtivité (12/25), Interrogation (16/26), Science (8/22), Sixième sens (12/25).
Talents : Connaisseur, Photographie, Premiers soins.
Taille : 1, 68 m — Poids : 59 kg — Age : 66
Apparence : stricte
Points de Célébrité : 87
Points de Survie : 3
Vitesse : 2
Classe de dégâts à mains nues : A
Endurance : 30 heures
Cap. Course/Nage : 40 mn
Cap. Charge : 46-70 kg
Champs d'expérience : Jeux de réflexion, Sciences politiques, Wargames.

Background. Cet ancien professeur de la Wehrmacht a continué à travailler pour l'Allemagne après la guerre. Il s'est spécialisé dans la physique nucléaire. Ses talents ont été remarqués par le S.P.E.C.T.R.E. qui l'emploie désormais à des fins plus obscures. Tout ce que demande Lovanovitch est de pouvoir mener la grande vie, travailler pour le S.P.E.C.T.R.E. ne le gêne donc pas, du moment qu'il est grassement rétribué. Il s'est offert les services d'un homme de main dévoué, qui lui tient souvent lieu de garde du corps Ludwig von Staab.

Ludwig von Staab

FOR 12 DEX 10 VOL 10 PER 12 INT 11
Compétences (Niveau/ Chance de Base): Agilité (11/22), Alpinisme (12/23), Charisme (10/20), Combat au corps à corps (13/25), Combat à dis-

tance (14/25), Conduite auto (10/21), Déguisement (8/19), Démolition (13/24), Furtivité (13/23), Plongée (8/19), Séduction (11/21), Sixième sens (11/22), Torture (12/22), Usages locaux (8/20).
Talents: Connaisseur, Photographie, Premiers soins.
Taille: 1, 85 m — Poids: 94 kg — Age: 34
Apparence: Séduisante
Points de Célébrité: 80
Points de Survie: 7
Vitesse: 2
Classe de dégâts à mains nues: B
Endurance: 28 heures
Cap. Course/Nage: 25 mn
Cap. Charge: 71-95 kg
Champs d'expérience: Botanique, Chimie, *Médecine/Physiologie, Toxicologie.*
Faiblesses: Attirance pour les membres du sexe opposé, Sadisme.

Background. Cet homme est un habitué du meurtre de sang froid. Son arme favorite est un petit fusil de chasse à canon et crosse sciés, qu'il dissimule sous son avant-bras gauche. Si on le menace et si on lui donne l'ordre de lever les mains, il peut lâcher une double décharge de chevrotines sur l'individu qui le tient en joue. L'arme a les caractéristiques suivantes:

le fusil de chasse

MP	C/R	Mun	CD	CP
0	1	2	L	0-20

LP		Dis	Enr	Dgn	Rch
30-50		1	99	+1	2

Il sait aussi utiliser n'importe quelle arme de poing ou d'épaule, et peut éventuellement se révéler un redoutable adversaire au corps à corps (il est ceinture noire de karaté).

Elke Steinbach

FOR 5 DEX 7 VOL 7 PER 7 INT 5
Compétences (Niveau/Chance de Base): Agilité (4/10), Charisme (5/12), Combat au corps à corps (5/10), Conduite auto (3/10), Crochetage serrures/coffres (4/11), Cryptographie (3/8), Electronique (6/11), Furtivité (3/10), Nautisme (6/13), Science (3/8).
Talents: néant
Taille: 1, 65 m — Poids: 52 kg — Age: 31.
Apparence: Séduisante
Points de Célébrité: 21
Points d'Héroïsme: 4
Vitesse: 1
Classe de dégâts à mains nues: A
Endurance: 28 heures
Cap. Course/Nage: 25 mn
Cap. Charge: 25-45 kg
Champs d'expérience: Informatique, Microphotographie.
Background. Cette jeune femme, pourtant extrêmement douée, se contente du petit emploi de secrétaire qu'elle a trouvé dans une entreprise berlinoise. Elle n'est absolument pas au courant des agissements du S.P.E.C.T.R.E. et si on lui explique clairement la situation, elle aidera les PJ au mieux. Elle sera peut-être même trop empressée.

scénario
Jean-Pierre Ruozi
illustration
Frédéric Blanchard



Là-bas, au fin fond du désert... où naissent et meurent les rêves de donjons.

Le rachat

Ce scénario s'adresse à un groupe d'aventuriers de niveau 3 environ et d'alignement bon. Le manuel des monstres est nécessaire pour certaines créatures. On peut jouer avec la première ou la deuxième édition d'AD&D.

L'auberge du Vent Gris

Les aventuriers sont installés depuis la veille à l'auberge du Vent Gris, bâtisse austère à deux étages qui se tapit au fond d'une combe. Cette auberge est la dernière étape avant le désert des Soleils Sombres, dont la traversée est particulièrement éprouvante. Un vent fort souffle en permanence dans la combe, soulevant des tourbillons de sable, un sable gris qui recouvre tout et cingle rageusement les volets de bois.
Outre les aventuriers, l'auberge ne contient guère plus d'une demi-douzaine de clients: un ranger fatigué, deux marchands et leurs commis.
Alors que les aventuriers se restaurent dans la salle commune, Briochet, l'aubergiste, vient les trouver: « Messeigneurs, une personne de haut rang souhaite vous entretenir une fois que vous aurez dîné. Cette personne loge dans la chambre dont la porte est ornée d'un cygne bleu, chambre qu'elle ne quitte jamais. Elle vous attend et me charge de vous dire qu'elle a d'ores et déjà payé votre dîner. Je vous souhaite bonne digestion. »
Briochet sait peu de choses à propos de la personne en question. Elle vit à l'auberge depuis un mois, en compagnie de deux domestiques. Elle paraît dotée d'une fortune confortable et d'une santé fragile.

Un étrange malade

Leur repas terminé, les aventuriers vont se rendre à cet étrange rendez-vous. La chambre au cygne bleu est en fait une petite suite de trois pièces. La pièce principale est encombrée de toiles inachevées couvertes de motifs abstraits. Au centre, recroquevillé dans une cathèdre, est assis un homme au teint blafard, aux joues creuses, aux yeux hagards cerclés de noir. Ses petits mains tiraillent sans cesse une couverture qui lui couvre à la fois les jambes et le tronc. Deux domestiques voilés s'affairent discrètement autour de lui, et offrent des sièges aux aventuriers avant de s'éclipser furtivement.
« *Je vous remercie d'avoir répondu à mon invitation,* dit l'homme d'une voix rauque et basse. *Permettez moi de me présenter: mon nom est Thaldron, et j'ai une mission capitale à vous confier. Voici bien des années, j'ai passé un marché de dupes dont les conséquences ont été effroyables. A présent que ma fin est proche, je dois absolument tenter de réparer cette erreur. Je vous demande d'aller au désert des Soleils Sombres et de vous écarter de la piste à la fin de la première journée. Chevauchez en direction du levant jusqu'à ce que vous trouviez le village du chef des Hommes des Sables. Implorez le pardon de mes fautes et demandez lui de faire célébrer en mon nom la cérémonie des Grands Pardons. C'est l'objet de votre quête. Si vous acceptez cette mission, je ver-*

serai au retour, à chacun de vous, la somme de 500 P.O. ».

Si les aventuriers le questionnent avec insistance, Thaldron pourra leur raconter une bribe de son histoire mais ne rentrera pas dans les détails. Il précisera simplement que le salut de son âme est lié au succès de cette quête.

Aucun des clients de l'auberge ne connaît Thaldron. Cependant, le ranger pourra apporter quelques maigres renseignements concernant le désert des Soleils Sombres :

— il est appelé ainsi en raison des nuages de sable noir qui cachent parfois les rayons du soleil ;

— dans ce désert vit un peuple farouche et très ancien, aux rites mystérieux qui se nomme lui-même les « Fils de la Poussière ».

Attaque de nuit

Vers minuit, les aventuriers sont réveillés par des cris et des bruits de combat provenant de la suite de Thaldron. Comme il est probable qu'ils se dépêcheront vers les lieux du tumulte, ils découvriront les deux serviteurs de Thaldron, armés de sabres courbes et faisant face à six brigands. Ils protègent leur maître qui s'est réfugié dans un angle de la pièce.

Les brigands : CA 7 PdV 6 D 1-6 (épée courte).

Les serviteurs de Thaldron : CA 8 PdV 5 D 1-6.

Si les choses tournent mal, faites intervenir le ranger (il est de niveau 4). Dans le cas contraire, les brigands survivants s'enfuiront en sautant par la fenêtre et regagneront le désert à dos de cheval...

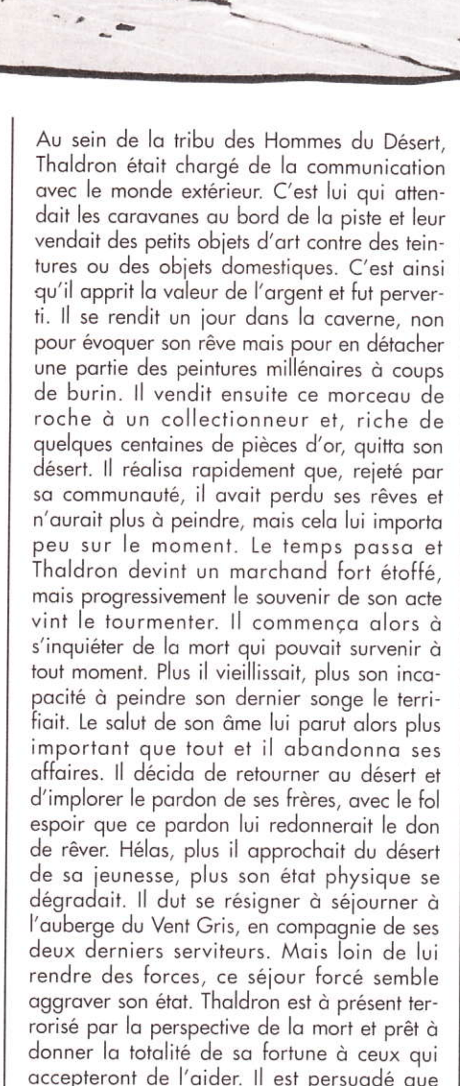
Thaldron ignore ce que veulent ces bandits (et pour cause, il ne connait pas l'existence de Maldryn : voir plus loin) et suppose simplement qu'ils en voulaient à son or.

L'alerte passée, la nuit se déroule paisiblement (à l'exception de la hyène qui vient ricaner sous la fenêtre des aventuriers).

L'histoire...

Depuis des temps reculés, les Hommes du Désert se livrent à un étrange rituel. Ils se rendent dans une caverne, située au centre d'une haute montagne et évoquent leurs rêves. Ils peignent ensuite sur les parois rocheuses d'étranges arabesques colorées, sensées représenter ces rêves. Outre leur beauté, ces arabesques ont des répercutions très importantes sur la vie de l'individu, car elles sont le reflet du déroulement de sa vie spirituelle. A la fin de sa vie, il peint son dernier songe sur les parois de la grotte puis s'éteint paisiblement, l'esprit en paix. Les sages prétendent que cet étrange pouvoir est un don des Dieux et que l'ensemble des dessins de la grotte forme une mystérieuse harmonie dont le but et la signification sont encore cachés.





Au sein de la tribu des Hommes du Désert, Thaldron était chargé de la communication avec le monde extérieur. C'est lui qui attendait les caravanes au bord de la piste et leur vendait des petits objets d'art contre des teintures ou des objets domestiques. C'est ainsi qu'il apprit la valeur de l'argent et fut perverti. Il se rendit un jour dans la caverne, non pour évoquer son rêve mais pour en détacher une partie des peintures millénaires à coups de burin. Il vendit ensuite ce morceau de roche à un collectionneur et, riche de quelques centaines de pièces d'or, quitta son désert. Il réalisa rapidement que, rejeté par sa communauté, il avait perdu ses rêves et n'aurait plus à peindre, mais cela lui importa peu sur le moment. Le temps passa et Thaldron devint un marchand fort étoffé, mais progressivement le souvenir de son acte vint le tourmenter. Il commença alors à s'inquiéter de la mort qui pouvait survenir à tout moment. Plus il vieillissait, plus son incapacité à peindre son dernier songe le terrifiait. Le salut de son âme lui parut alors plus important que tout et il abandonna ses affaires. Il décida de retourner au désert et d'implorer le pardon de ses frères, avec le fol espoir que ce pardon lui redonnerait le don de rêver. Hélas, plus il approchait du désert de sa jeunesse, plus son état physique se dégradait. Il dut se résigner à séjourner à l'auberge du Vent Gris, en compagnie de ses deux derniers serviteurs. Mais loin de lui rendre des forces, ce séjour forcé semble aggraver son état. Thaldron est à présent terrorisé par la perspective de la mort et prêt à donner la totalité de sa fortune à ceux qui accepteront de l'aider. Il est persuadé que son état physique est lié à la haine que ses frères lui vouent. Si des envoyés parvenaient à obtenir son pardon, il pourrait retourner auprès des siens, retrouver son rêve et peindre une dernière fois avant de mourir.

Ce que Thaldron ignore, c'est que le morceau de roche vendu n'est pas resté entre les mains du collectionneur. Après plusieurs reventes, il est devenu la propriété d'un mage maléfique nommé Maldryn. Découvrant dans les dessins une puissance magique latente proche des glyphes ou des runes les plus puissantes, Maldryn se rendit à la montagne et découvrit la caverne aux arabesques. Une étude approfondie lui permit, dans un premier temps, de contrôler les Hommes du Désert (même effet qu'un sort de Charme personnes permanent). Dans un deuxième temps, Maldryn espère bien « décrypter » la totalité des mystérieuses arabesques, percer leur secret et augmenter son pouvoir d'autant. Mais afin de mener ses recherches en toute quiétude, il doit d'abord éliminer la dernière personne à connaître l'emplacement de la grotte : Thaldron. C'est pourquoi il a recruté un petit groupe de brigands afin de faire son affaire au marchand renégat.



Le désert des Soleils Sombres

A l'aube, les aventuriers quittent l'auberge et commencent à suivre la piste. S'ils ont décidé de partir de nuit afin de suivre les traces des brigands, ils auront beaucoup de mal à s'orienter et à ne pas perdre ceux qu'ils poursuivent. Au bout de quelques heures cependant, ils arriveront en bordure d'un erg particulièrement rocailleux et perdront toute trace des bandits.

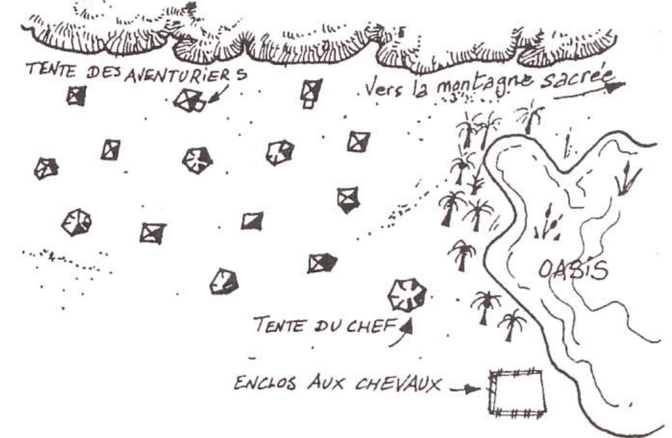
Les aventuriers vont chevaucher quatre jours dans le désert sans rencontrer de point d'eau. Insistez sur le côté « survie » de cette partie de l'aventure. Obligez-les à se rationner, à ménager leurs montures. Insistez sur l'aridité de ce désert de poussière dont les tourbillons cachent parfois le soleil. Vous pouvez ménager des rencontres avec des animaux divers, improviser des mirages drôles ou étranges. Je vous conseille de passer une bonne demi-heure dans le désert, même s'il n'y a rien à faire. Vos joueurs en auront vite assez de cette fournaise (attention aux armures qui chauffent !) et s'ennuieront mortellement, tout comme leurs personnages. Le tout est de doser vos efforts afin de maintenir un souffle d'intérêt.

La tribu des Fils de la Poussière

Lorsque vos joueurs sont à bout, faites-les arriver au sommet d'un piton rocheux. Au-dessous, dans une vallée où coule (ô miracle !) un minuscule cours d'eau qui alimente une végétation assez dense, se dresse un village de tentes. Environ deux cents personnes y déambulent avec lenteur. Quelques chevaux sont visibles dans un corral, un peu à l'écart du camp. Si vos aventuriers tardent à rejoindre cet oasis, faites-les découvrir par une patrouille de guerriers qui leur indiqueront un chemin aisé pour gagner la vallée.

Attention ! Ici aussi, il va falloir jouer en finesse en instillant progressivement une sensation de malaise chez vos joueurs. En effet, le chef du village, Erhupa, a reçu de Maldryn l'ordre d'éliminer les intrus. Mais ses croyances

l'empêchent d'exécuter cette besogne au cours de la journée, et de surcroît, il est plutôt lâche. Comme les aventuriers arrivent le matin, (et que, leurs montures étant fourbues, un jour de repos s'avère indispensable), ils vont donc passer une journée entière à côtoyer des gens qui n'ont qu'une envie : les tuer. Les rapports seront donc ambigüs et vous devrez jouer habilement de cette ambiguïté pour faire monter la tension.
Une fois dans la vallée, les aventuriers seront reçus par le chef, un homme dont les épaules annoncent beaucoup de force, au regard à la fois mélancolique et décidé. Erhupa leur souhaitera la bienvenue, fera monter une tente en leur honneur (dans un endroit peu approprié à la défense ou à la fuite) et leur présentera le sorcier Vinyen, un bossu d'une écœurante obséquiosité.
Les aventuriers pourront passer la journée au camp, à se reposer ou à visiter l'oasis. Ils remarqueront rapidement que les membres de la tribu déambulent sans but, comme s'ils cherchaient un objet introuvable. Même les jeux des enfants sont silencieux. Bref, une impalpable sensation de malaise émane du camp. Il est quasiment impossible de discuter avec d'autres personnes qu'Erhupa ou le sorcier, et encore ceux-ci se montrent particulièrement évasifs et distants. Si les aventuriers posent d'emblée le problème de Thaldron, le chef répondra qu'il ignore l'identité de cette personne et ne reviendra jamais là-dessus. Par contre, une fois mentionné le nom de Thaldron, un aventurier sera accosté dans un endroit isolé par une femme assez âgée qui lui soufflera : *« Thaldron a perdu son âme et celle de son Peuple en même temps. Nous sommes à présent les esclaves du Maître de la montagne, sauf lui, le dernier des Fils du Désert. »* Ce disant, elle s'enfuira et restera introuvable (il s'agit en fait de la femme de Thaldron, abandonnée sur place lors de la fuite de ce dernier).
Vers la fin de l'après-midi, le sorcier abordera les aventuriers avec un air navré : *« La moitié de vos montures sont mortes dans l'enclos, il y a une heure à peine. Ignorez vous donc que les chevaux non habitués au désert contractent fréquemment des fièvres mortelles ? Afin d'oublier ce triste incident, le chef Erhupa donne ce soir un festin en votre honneur... »*
Bien entendu les montures ont été empoisonnées par le sorcier, mais rien ne permet de l'affirmer. Par la suite, accroissez le sentiment d'insécurité des aventuriers en leur faisant remarquer qu'ils se sentent observés, épiés. Faites durer cette ambiance sinistre jusqu'au soir.



Un banquet qui finit mal

Le soleil vient de se coucher derrière l'imposante montagne (la Montagne Sacrée disent les villageois) qui domine la vallée. Une bonne partie de la tribu s'est réunie autour de plusieurs feux. Les aventuriers sont assis à côté d'Erhupa, du sorcier et de quelques guerriers couturés de cicatrices. Le repas est sinistre : pas de chants ni de rires, à peine le battement sourd d'un tambour, en dehors du cercle de lumière. Les conversations se font à voix basse et la nourriture n'est pas très appétissante. A l'issue du repas, le chef déclare : *« Il est de tradition, à l'issue d'un tel banquet, que nous offrions un spectacle à nos invités. Je propose donc un combat au couteau entre leur champion et celui de mon village, Snarod. Bien entendu, ce combat s'arrêtera au premier sang. »* Snarod est un gaillard sec et nerveux, aussi mince que la lame de son poignard. Une lueur dangereuse brille dans son regard. A ce moment, tout aventurier ratant son jet de protection contre le poison (le sorcier s'est occupé personnellement de la boisson destinée aux invités !) ressentira des douleurs au ventre, des nausées et des vertiges. Désormais, il combattra à -2 et perdra ses bonus de Dextérité. Echauffé par le combat (qui se déroule dans un silence de mort), Snarod combattra pour tuer (ce sont d'ailleurs ses ordres).

Snarod : CA 7 PdV 8 D 1-4 (poignard)

Une fois Snarod mort, le chef ne montrera aucune humeur, blâmant même la « folie » qui s'est emparée de son champion. Il mettra fin au banquet et accompagnera les aventuriers jusqu'à leur tente.

Des torches dans la nuit

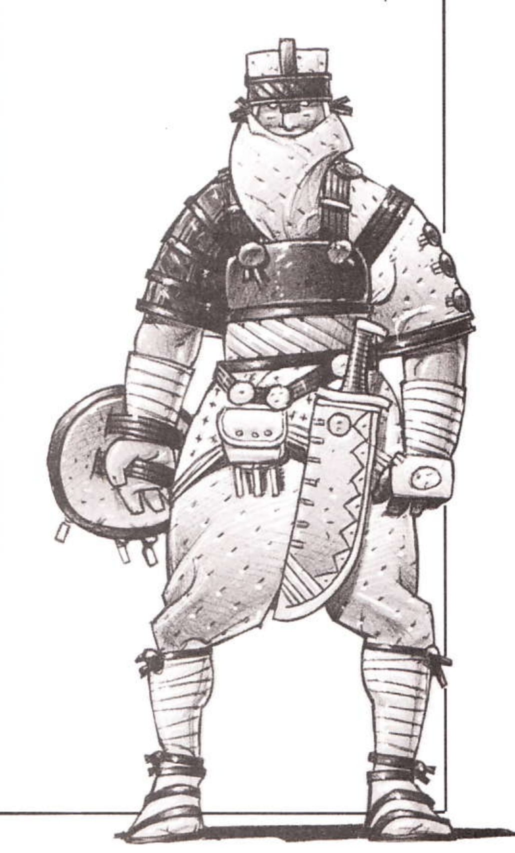
La lune est haute dans le ciel, lorsque les aventuriers sont réveillés par des bruits furtifs. S'ils jettent un regard hors de la tente, ils constateront avec horreur que les habitants du village, portant des torches, sont en train de l'encercler. Leurs visages farouches sont bariolés de peintures particulièrement effrayantes. Nos amis vont devoir réagir très rapidement, s'ils ne désirent pas terminer en torches vivantes. Vu le nombre des assaillants, la fuite semble être la seule tactique raisonnable, d'autant que l'ennemi n'a pas tout à fait terminé sa manœuvre d'encerclement. En passant par l'arrière de la tente, les aventuriers peuvent se faufiler dans la végétation entourant l'oasis. Aussitôt après, leur fuite sera découverte et les Hommes du Désert s'éparpilleront afin de les retrouver. Il est possible de tenter une diversion du côté du corral, mais il reste trois sentinelles en faction à proximité.

Les sentinelles (Hommes du Désert) : CA 8 PdV 7 D 1-6

Arrangez-vous pour que les aventuriers soient réellement traqués à travers le village de toile. Il faut qu'ils se sauvent la peur au ventre, taraudés par la menace d'être découverts par les hommes d'Erhupa. Improvisez des rencontres et des petits combats nocturnes. Bref, ne laissez en aucun cas souffler les aventuriers. Je vous déconseille de leur faire affronter Erhupa (guerrier niveau 4) mais par contre, ils peuvent très bien rencontrer le sorcier au détour d'un chemin. Le sorcier a des sorts de clerc (tous offensifs) de niveau 1 et 2.

Le sorcier : CA 7 PdV 8 D 2-7

Une fois temporairement à l'abri, les aventuriers devront décider du chemin à suivre. Il est probable que dans le désert ils seraient vite rattrapés par les hommes d'Erhupa. D'autre part, ils pourront se rappeler les paroles de l'épouse de Thaldron et décider d'aller faire un tour du côté de la montagne. S'ils hésitent trop, arrangez-vous pour que les Hommes des Sables les rabattent dans cette direction. Le lieu étant désormais tabou pour



eux, ils ne poursuivront pas les aventuriers. Après tout, le Maître de la Montagne s'en chargera bien...

En route vers la montagne

Bien entendu, le Maître de la Montagne est pour l'instant trop occupé pour savoir ce qui se passe au village. Ignorant la force exacte des aventuriers, il suppose simplement que les hommes d'Erhupa ont réussi à en venir à bout. Cependant, si Maldryn est occupé, ses créatures, elles, rodent sur les flancs de la montagne...

Il n'existe qu'un seul chemin praticable pour grimper sur la montagne : celui qu'ont emprunté, depuis des millénaires, des générations de Fils du Désert. Ce chemin, qui serpente entre des rochers élevés, est bordé de sculptures étranges. Au bout de quelques heures de marche, nos amis vont découvrir l'entrée d'un défilé flanquée de deux gigantesques statues taillées dans le roc. Le vent qui s'engouffre dans le passage provoque un sifflement continu fort désagréable...



Les gardiens du defilé

Le défilé où viennent de s'engager les aventuriers est percé ça et là de larges ouvertures semblables à des grottes. Puis le chemin se resserre progressivement, jusqu'à ce qu'ils ne puissent plus cheminer qu'à deux de front. C'est à ce moment que deux araignées géantes jailliront de derrière un énorme rocher. Se reporter au plan, l'attaque des araignées se produit en (**1**).

Les araignées géantes : CA 6 Dés de Vie 2+2 PdV 18 D 1-6+Spécial

Une fois les araignées vaincues, nos amis vont encore cheminer une petite heure avant de découvrir l'entrée d'une faille qui semble s'enfoncer sous terre... Il ne leur reste plus qu'à allumer des torches, s'armer de courage et pénétrer prudemment dans...

La caverne aux arabesques

Rapidement, ils arrivent en bordure d'un gouffre qu'il n'est possible de traverser qu'en empruntant un étroit pont de pierre(**2**). Des anneaux scellés dans le parapet permettent de s'encorder et de passer en toute sécurité. En fait, toute personne tentant cette expérience sera immanquablement renversée par les tourbillons particulièrement violents et projetée dans le vide. Seule la corde empêchera la victime de s'écraser quelques centaines de mètres plus bas. Cette chute et les efforts dus à la lutte contre les tourbillons entraîneront la perte d'un point de Force durant 1 à 10 tours. En fait, le seul moyen de passer ce barrage consiste à s'avancer hardiment sur le pont sans prendre la précaution de s'encorder. Les Gardiens du pont, de malicieux esprits-tourbillons apprécieront cette marque de courage et laisseront passer l'aventurier. Il est bien entendu possible de passer en utilisant des moyens magiques. Dans ce cas, les Gardiens ne tenteront rien.

3. Dans cette petite pièce, taillée à même le rocher, sont peints les derniers dessins (les plus récents). L'une des fresques a subi des mutilations (l'œuvre de Thaldron).

4. Un cul de sac. Le passage se termine ici, face à un puits dont le fond (très très loin en bas) semble en feu. Il n'y a rien à trouver de ce côté, sinon une mort rapide et peu glorieuse...

5. Un peu avant cet endroit, apparaissent les premiers dessins. Ce sont des motifs géométriques étranges qui dépassent la notion de dessin. Il s'agit d'autre chose, peut-être d'une forme de langage !

6. Une porte de bois barre le passage. Elle défend certainement quelque chose de très précieux, car apporter tout ce bois jusqu'ici n'a pas dû être une tâche très commode. En fait, cette porte protège le sanctuaire où sont enterrés les chefs de village depuis une centaine d'années. Ces derniers se sont transformés en goules (certainement l'influence néfaste de Maldryn) et, parés de leurs plus beaux ornements, se tiendront prêts à combattre...

Les goules : CA 6 Dés de Vie 2 PdV 16 D 1-3/1-3/1-6+S

7. A cet endroit, un fil très mince cours en travers du passage, relié à des clochettes sur lesquelles a été lancé un sort d'Invisibilité. Seul un voleur particulièrement vigilant pourra détecter cette alarme.

Peu après, le sol jusqu'ici rocailleux devient sablonneux... bizarre...

8. Ce piège a été rapidement « bricolé » par Maldryn. Sur une distance de 4 mètres environ, il a fait creuser le sol (30 cm de profondeur) et y a placé des petites pointes de bois particulièrement affûtées et dont les extrémités sont enduites d'excréments. Le tout est recouvert d'une paillasse saupoudrée de sable. Ce piège difficilement détectable cause 1d4 de dégâts et risque d'entraîner des maladies (gangrène due aux excréments).

9. Nous arrivons à présent dans la salle principale, où Maldryn examine les plus anciens pétroglyphes. Il les étudie depuis plusieurs semaines sans parvenir à en percer le mystère. Si les aventuriers se sont fait remarquer en déclenchant le piège à sonnettes, le garde du corps de Maldryn, une gargouille, sera dissimulée dans l'entrée, prête à combattre tandis que son maître prépare ses sorts.

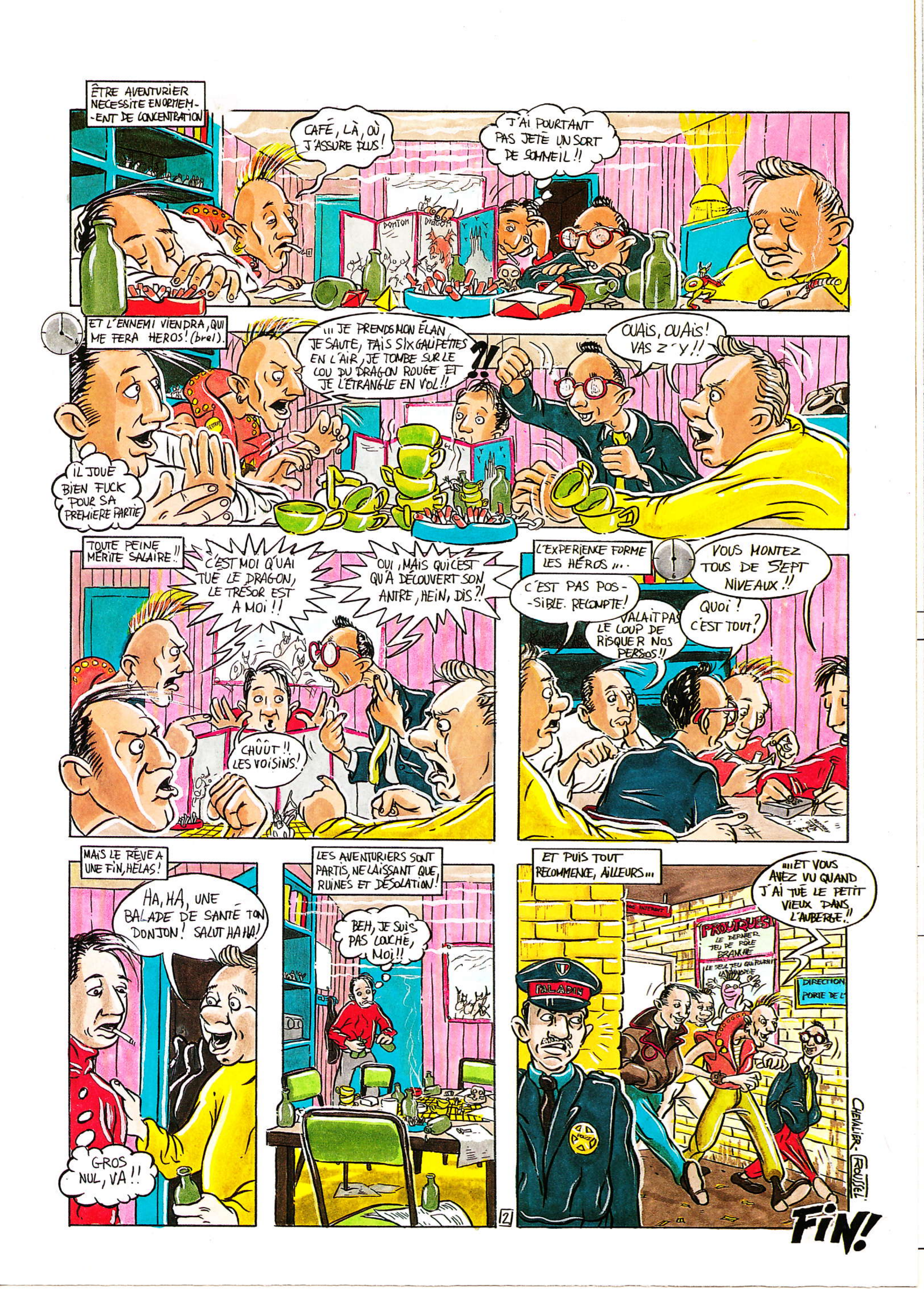
La gargouille : CA 5 Dés de vie 4+4 PdV 36 D 1-3/1-3/1-6/1-4

Maldryn : mage de niveau 4. CA 6 PdV 16 D 1-4+2.
Sorts : Niv. 1 Projectile magique x2, Serviteur invisible, Lumière. Niv. 2 Image miroir, Toile d'araignée. Niv. 3 Paralysie.
Objets magiques : robe CA 8, dague +2, fiole de Soins supérieurs (2 doses).

Épilogue

Une fois le mage vaincu, le charme pesant sur les Hommes du Désert est rompu et ils viennent au secours des aventuriers. Au cours de la soirée, il leur est alors offert un véritable festin. Concernant Thaldron, le conseil de la tribu acceptera de lui pardonner et de le réintégrer au sein des Fils du Désert. Cependant, lorsque les aventuriers regagneront l'auberge du Vent Gris, ce sera pour trouver un Thaldron mort, tenant entre les mains une toile inachevée... Ses serviteurs l'ont abandonné, emportant avec eux l'or du marchand maudit...

scénario
Denis Beck
illustration
Frédéric Blanchard
plan
Didier Guiserix


ÊTRE AVENTURIER NÉCESSITE ÉNORMÉMENT DE CONCENTRATION
CAFÉ, LÀ, OÙ J'ASSURE PLUS!
J'AI POURTANT PAS JETÉ UN SORT DE SOMMEIL!!
DONJON DRAGON
ET L'ENNEMI VIENDRA, QUI ME FERA HEROS! (brel).
...JE PRENDS MON ÉLAN, JE SAUTE, FAIS SIX GALIPETTES EN L'AIR, JE TOMBE SUR LE COU DU DRAGON ROUGE ET JE L'ÉTRANGLE EN VOL!!
?!
OUAIS, OUAIS! VAS Z'Y!!
IL JOUE BIEN FUCK POUR SA PREMIÈRE PARTIE
TOUTE PEINE MÉRITE SALAIRE!!
C'EST MOI QU'AI TUÉ LE DRAGON, LE TRÉSOR EST À MOI!!
OUI, MAIS QUI C'EST QU'A DÉCOUVERT SON ANTRE, HEIN, DIS?!
CHUUT!! LES VOISINS!
L'EXPÉRIENCE FORME LES HÉROS...
VOUS MONTEZ TOUS DE SEPT NIVEAUX!!
C'EST PAS POSSIBLE. RECOMPTE!
VALAIT PAS LE COUP DE RISQUER NOS PERSOS!!
QUOI! C'EST TOUT?
MAIS LE RÊVE A UNE FIN, HÉLAS!
HA, HA, UNE BALADE DE SANTÉ TON DONJON! SALUT HA HA!
GROS NUL, VA!!
LES AVENTURIERS SONT PARTIS, NE LAISSANT QUE RUINES ET DÉSOLATION!
BEH, JE SUIS PAS COUCHÉ, MOI!!
2
ET PUIS TOUT RECOMMENCE, AILLEURS...
...ET VOUS AVEZ VU QUAND J'AI TUÉ LE PETIT VIEUX DANS L'AUBERGE!!
PROUTQUEST
LE DERNIER JEU DE RÔLE BRANCHÉ
DIRECTION PORTE DE L'
PALADIN
CHEVALIER ROUSSEL
FIN!

RAL PARTHA

1989



























EN VENTE DANS VOTRE BOUTIQUE HABITUELLE, OU PAR CORRESPONDANCE EN NOUS RETOURNANT CE BON

Je désire recevoir les références suivantes: *(cocher les figurines voulues)*

0 R256 Géant de Pierre	40,00 Fr.	0 R251 Nains Guerriers	20,00 Fr.	0 R254 Beholder	28,00 Fr.
0 R257 Umber Ulk	30,00 Fr.	0 R247 Clercs	20,00 Fr.	0 R249 Rangers	20,00 Fr.
0 R258 Ogre Mage	30,00 Fr.	0 R250 Voleurs	20,00 Fr.	0 R248 Magiciens	20,00 Fr.
0 R246 Guerriers	20,00 Fr.	0 R253 Gnomes Voleurs	20,00 Fr.	*(ajouter 25,00 Fr. de participation aux*	
0 R255 Gouatl	24,00 Fr.	0 R252 Elfes Magiciens	20,00 Fr.	*frais de port et d'emballage;)*	

Ci-joint mon règlement total de ____ ,00 Fr. (chèque, mandat,CCP) à l'ordre de :

JEUX DESCARTES

5 rue de la Baume 75008 PARIS

DESCARTES EDITEUR



Le poids du passé

La première tâche du MJ est de fonctionner comme une «fenêtre ouverte sur le monde». Autrement dit, vous devez toujours présenter aux joueurs les choses telles que les personnages les voient... C'est-à-dire avec leur relative ignorance, leur vision complètement déformée des reliques d'avant la Dernière Guerre Mondiale. Restituer correctement cette distorsion n'est pas une tâche aisée. Le faire sans arrêt, même pour les détails les plus triviaux, représente un boulot colossal. Voici tout de même quelques perches à tendre aux joueurs, qui pourront mieux simuler une certaine perplexité:

— Ayez recours à la magie et aux légendes. Si vous avez à décrire un antique robot de guerre, par exemple, parlez de «golem de fer», de «démon en armure», mais ne prononcez jamais le mot «robot».

— Décrivez tout simplement l'objet, en les laissant tirer leurs conclusions. C'est la solution la plus simple quand ils ont affaire à des objets aisément reconnaissables («une sorte de chariot de fer»). Ca devient nettement plus complexe si vous avez à décrire une construction importante — par exemple une centrale nucléaire: ça vous oblige à avoir vous-même une idée précise de ladite construction.

— Usez judicieusement des jets de «Connaissance du Monde Ancien». Autrement dit, lancez vous-même les dés derrière le paravent, et arrangez-vous pour toujours laisser des imprécisions dans votre explication. En cas d'échec flagrant, n'hésitez pas à raconter n'importe quoi: rien ne ressemble plus à un lance-flammes qu'un vieil aspirateur! De même, si le jet de dé est largement réussi, donnez au joueur des renseignements exacts, en ajoutant «cette fois, tu es raisonnablement sûr de toi» (ou n'importe quoi d'autre susceptible de le rendre un peu circonspect).

— N'hésitez pas à intervenir auprès des joueurs qui «rompraient le charme», («Du béton? Où ça? On parle d'une sorte de pierre grise, qu'on ne trouve nulle part dans le pays, pas de *béton*, comme tu dis»). Ils comprendront vite où vous voulez en venir.

Hawkmoon est un jeu à l'ambiance bien particulière, à mi-chemin de l'heroic fantasy «conventionnelle» et du post-apocalyptique. Ce cocktail n'est pas toujours facile à maîtriser. D'où ces quelques conseils. Certains pourront peut-être servir aux fans d'autres jeux au thème similaire (par exemple Empires & Dynasties)!

Le lendemain du jugement dernier

L'univers d'Hawkmoon est le nôtre. Enfin, à peu près, disons ce qu'il en reste après mille ans de guerre atomique, suivis de deux mille ans d'anarchie totale. En jouant intelligemment sur ces deux aspects, on peut dérouter complètement les joueurs.

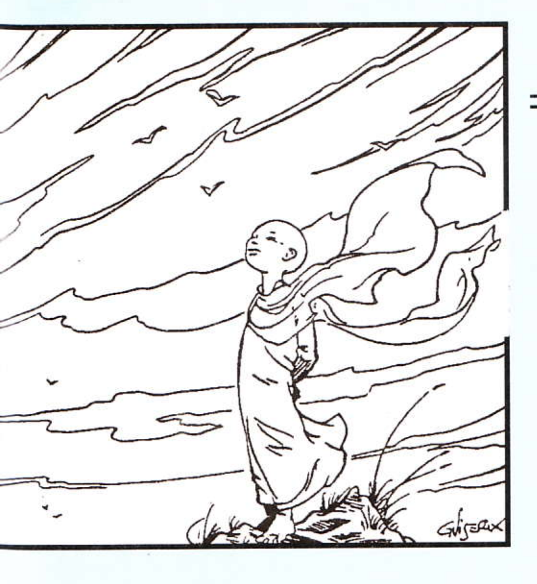
Il est assez facile de leur donner une sensation de «réalité». Il suffit d'employer des repères géographiques familiers: commencez votre campagne près de chez vous, par exemple. Par la suite, ils auront le temps de voyager... et de réaliser que, par exemple, le nom des villes a peu changé en trois mille ans. Ce n'est pas par hasard... A ce sujet: arrangez-vous pour que les noms aient quand même un peu «bougé». Une solution simple est de les angliciser légèrement: l'Europe a déjà connu la domination anglaise au XXIVe siècle, et la Langue Commune est un souvenir de cette époque.

A un niveau plus «terre à terre», piochez sans vergogne dans les coutumes régionales bizarres (il y en a forcément. Et si ce n'est pas le cas, piquez celles des pays voisins. La lecture de magazines comme *Géo* est une bonne source d'inspiration). Introduisez aussi des éléments issus du Moyen Âge «normal», par exemple les titres pour s'adresser aux nobles et aux notables. On a trop tendance à ce sujet à se cantonner à la hiérarchie «classique». Mais en cherchant un peu, on retrouve plein de titres jamais exploités. Tenez, au hasard: c'est quoi un vidame? En sortant de France, les opportunités se multiplient — on trouve des voïvodes en Pollande, des atamans en Ukranie, etc. Cherchez un peu! N'oubliez pas non plus (surtout si vous n'êtes pas un rat de bibliothèque) les titres qui ont fait leur apparition au cours du Millénaire Tragique, et notamment les dérivés «scientifico-magico-religieux».

N'ayez jamais peur d'être absurde quand vous exhumez des éléments «Moyen Âge». Il est parfaitement improbable que la bannière de Normandie puisse toujours être rouge avec des léopards, mais ça vous simplifie le travail de création/description.

En fait, si vous arrivez à accumuler suffisamment d'éléments de ce genre, essayez de ne pas dire aux joueurs qu'ils sont dans un univers «post-apo». Essayez de leur faire croire qu'ils évoluent dans une histoire parallèle, qui se serait écartée de la nôtre quelque part au cours du Moyen Âge. Laissez-leur entrevoir la vérité petit à petit. N'oubliez pas de placer de temps en temps quelques indices en faveur de la théorie «uchronie» (par exemple, les années portent des noms d'animaux. Ca fait oriental. Aurions-nous été envahis par les Mongols?).

N'oubliez pas quand même que nous évoluons dans un monde de «fantasy». Imaginez une variation «baroque» inspirée de votre environnement. Il peut n'avoir subi que quelques modifications (c'est le cas de la Kamarg, mais elle a profité de conditions exceptionnelles), ou être profondément transformé: Paris est toujours une grande ville mais maintenant, elle est entièrement bâtie en cristal. Pourquoi pas? L'évolution peut aussi avoir été négative, ce sera même le cas le plus courant — pensez que le monde a subi une contamination nucléaire/biologique/chimique massive. Imaginons par exemple le site d'une centrale nucléaire. Nos descendants contemplent un gouffre incroyable-



profession:

Maître du futur antérieur

ment profond, en partie vitrifié et fantastiquement radioactif (le coeur du réacteur est parti pour la Chine il y a belle lurette). Un clan primitif vit accroché aux bords du gouffre et subsiste en vendant des cailloux irradiés. A qui? Aux Granbretons, évidemment!

«L'Empire du Mal», version zoologique

Les Granbretons sont là pour une raison toute simple: être les Méchants, histoire que les personnages aient plein de complots machiavéliques à démanteler et que les joueurs puissent soigner leur ego en se convaincant qu'ils sont «bons». Tous les habitants de cette île maudite sont vils, cruels, dépravés, etc. Mais ils ne se ressemblent pas tous. Chaque Ordre à son stéréotype de comportement. Ainsi les Serpents doivent toujours être calmes, patients, froids... L'Empire ne tolère les déviations par rapport à la norme que chez un individu vraiment exceptionnel... En jeu, n'hésitez pas à recourir à des petits «effets faciles» pour les camper. Par exemple, les Serpents auront tous une prononciation légèrement sssifflante et une permanente oscillation reptilienne de la tête, d'avant en arrière. Pour en personnaliser un, vous n'avez qu'à le doter d'un tic spécifique (geste, expression, attitude).

Les deux lectures

Pris individuellement, les Granbretons sont des «vilains» de mélodrame, qui fonctionnent selon les poncifs du genre (cupides, fourbes, ambitieux). Regardez Méliadus, il est presque caricatural. Si vous voulez les employer de cette façon, vous n'avez qu'à doter les personnages d'un Ennemi, et vous pourrez jouer dans la grande tradition «cape & épée», avec sbires, enlèvements, complots... Ceci convient bien à la «première période», avant l'Invasion.

Mais dès qu'on envisage le Ténébreux Empire dans son ensemble, on découvre une autre tendance, beaucoup plus sombre. Une dictature militaire, aux appétits de conquêtes délirants, qui gouverne par la terreur, déporte et massacre des populations entières... Ca ne vous rappelle rien? Si vous axez une campagne sur cet aspect, évitez autant que possible les excès mélo, introduisez un minimum de diplomatie et essayez de faire réfléchir vos joueurs sur des thèmes tels que: futilité de l'action individuelle face à une telle machine de guerre, répercussion de leurs actes sur les civils, y-a-t-il des gens sensés dans le camp ennemi?, leurs idéaux n'ont-ils pas un fond de justesse? (l'Europe a vraiment besoin d'être réunifiée.). Cette approche convient particulièrement à la période de l'Invasion. Si les personnages se lancent dans la Résistance, essayez au moins une fois de les placer dans une grande bataille et de leur laisser une chance d'influer sur le cours de l'Histoire. Un wargame sur cette phase de la saga serait vraiment le bienvenu!

Si vous voulez combiner les deux approches du monde d'Hawkmoon, placez votre campagne après la victoire. Les personnages devront survivre aux plans de vengeance de leur Vieil Ennemi (qui s'en est tiré, comme toujours), et démanteler des réseaux de nostalgiques...

Technologie SF, esthétique 1900

La Science doit demeurer quelque chose de mystérieux aux yeux des personnages non scientifiques. Entourez-la de tout le mystère possible. Après tout, Mr Tout-le-Monde n'avait guère l'occasion d'être confronté à son utilisation. Beaucoup d'états prohibent son usage, ou tentent de récupérer tous les savants. Evitez d'ailleurs le terme «savant», parlez plutôt d'«alchimiste» ou carrément de «sorcier».

Un joueur incarnant un personnage scientifique peut être persuadé en début de jeu, qu'il dispose d'un personnage très puissant. Ce sera le cas quand il possèdera plus de 100% dans une des Connaissances, mais comme son pourcentage de base est généralement bas, il apprendra avant la modestie.

Faites extrêmement attention aux «objets de récupération» dont les scientifiques peuvent disposer en début de jeu. Arrangez-vous (en toute légalité, of course) pour qu'ils soient parfois utiles, mais surtout pas fiables. N'importe quel objet contemporain d'usage courant fera l'affaire. Attribuez, par exemple, un réchaud de camping, et attendez la réaction de l'heureux propriétaire... Cela dit, ne vous comportez pas en dictateur. Laissez le scientifique exprimer ses souhaits, quitte à les exaucer à votre façon...

Une fois dans la partie, n'hésitez pas à vous montrer pointilleux avec les «bricoleurs». Impossible de mener à bien des projets ambitieux sans matériel, or il n'y a plus de magasins d'outillage. Pour se procurer certains éléments, le savant devra fouiller les ruines d'une ville du Millénaire Tragique («Allez là-bas. Ramenez-moi ça. Il y a beaucoup d'or à gagner», vous connaissez la chanson), ou le voler dans le laboratoire d'un collègue (demandez de temps en temps au scientifique du groupe quels systèmes de sécurité il a installé dans son propre labo). Les savants débutants peuvent essayer de trouver un gourou qui assurera d'ailleurs leur instruction à ses risques et périls, l'assassinat par un disciple ambitieux étant l'une des premières causes de mortalité des scientifiques. Si un personnage à la retraite décide de prendre un élève, il a intérêt à bien le choisir, et à lui faire croire qu'il a toujours un ou deux secrets de réserve.

Ne vous sentez pas limité par les contraintes scientifiques modernes. Si vous voulez faire joujou avec l'anti-gravité, personne ne vous en fera le reproche, même si le fait de supposer qu'une civilisation qui ne connaît pas la poudre puisse maîtriser cette connaissance soit parfaitement risible. Etudiez attentivement la liste des «capacités» du livret de Science, elle contient plein d'idées de scénarios!

L'aspect plastique des inventions est extrêmement important. Pour un Européen du Millénaire Tragique, les objets doivent être beaux avant d'être fonctionnels. Et plus ils sont tarabiscotés, plus ils sont beaux! Pensez aux ornis granbretons, il n'y avait aucune raison de leur donner l'aspect de griffons, dragons, etc. Le moindre savant de province raisonne de la même façon, avec plus ou moins de goût. Usez



et abusez des matières précieuses délicatement ouvragées, des robinets en forme de tête de monstre, des panneaux de contrôle sortis tout droit d'une série Z des années 50. Multipliez les voyants clignotants, même s'ils ne servent à rien.

Les erreurs de la fée génétique

On peut faire pour les mutants la même remarque que pour les scientifiques: le terme s'est perdu. On parle plus facilement de «monstre». Quitte à leur donner un nom propre, comme baragouin.

Si un de vos joueurs a tiré «mutant» sur la table des Origines, expliquez-lui que s'il choisit ce personnage, il va avoir d'énormes difficultés à survivre. S'il persiste, allez-y! Laissez-le se décrire. En fonction de ce qu'il vous racontera, décidez de ses mutations, en vous inspirant éventuellement des suggestions du Livret de Science. N'hésitez jamais à les modifier, à les combiner, à en créer d'autres.

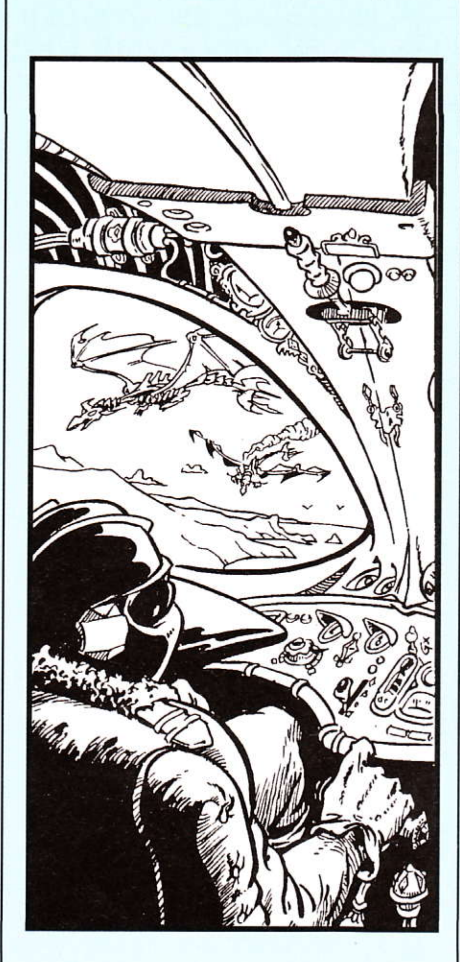
En gros, le principe est le suivant: le joueur veut tirer des avantages de sa mutation, il les obtient, mais avec une «contrepartie» qui les prive de toute valeur. «Donc, après avoir été mordu par une araignée radioactive, je deviens très fort, capable de grimper aux murs et de sentir le danger». «Ok, tu peux faire tout ça. Mais ta colonne vertébrale déformée t'oblige à marcher à quatre pattes... enfin, à huit parce qu'il te pousse des excroissances louches sur les flancs: des pattes rudimentaires. Tes yeux deviennent rouges et phosphorescents, et tu te couvres d'une sorte de fourrure noire et rêche».

N'exagérez pas quand même, pensez que le mutant devra survivre au sein d'une société qui tue ou exile les individus trop difformes (le Spiderman de l'exemple aurait une espérance de vie de quelques heures). Les spécimens vraiment monstrueux ont peu de recours. A moins de partir à la recherche du mythique «refuge», qui serait une sorte de République des Mutants (mythique? Et s'il ne l'était pas? Et si c'était Tanelorn?).

Votre mutant a trois origines possibles. Peut-être est-il issu d'une mutation provoquée à grande échelle. Dans ce cas, il appartient en fait à un peuple autonome, avec ses propres traditions (voir «les Fous» dans CB 48, par exemple). Il peut espérer une relative protection de la part de son clan. Il peut être aussi une aberration «spontanée» (ce sont les plus rares. Le taux des naissances mutantes approche des 30% dans certains endroits, mais une infime fraction parvient à l'âge adulte). Dans ce cas, il s'agira d'un malheureux paria, trop occupé à essayer de sauver sa peau pour se poser des questions existentielles. Enfin, il peut s'agir de la victime d'un bricolage chirurgico-génétique d'un savant. Une sorte de monstre de Frankenstein... Réfléchissez alors à son statut par rapport à son créateur (esclave, associé, esclave ayant massacré son maître?). En plus d'être un paria, le malheureux aura des souvenirs du temps où il était humain. Si vous vous sentez de taille, vous pouvez même lui infliger une description détaillée du processus de mutation. Vous avez vu La Mouche? Eh bien c'est le moment ou jamais!

Au royaume des abstractions...

La Terre du Tragique Millénaire est théoriquement un lieu «neutre», où l'équilibre entre Loi et Chaos est à peu près respecté. Cela empêche les démonstrations magiques de grande envergure. Normalement, vous n'aurez pas à vous préoccuper de la magie, des autres plans, des démons et de la Balance Cosmique, à moins de vous lancer dans une campagne au long cours. Le Bâton Runique est la seule puissance présente sur ce plan, et il n'agit jamais directement. Il influe sur le cours de l'Histoire pour servir les desseins de la Balance, mais n'apparaît jamais. Il ne se préoccupe réellement que de ses (rares) serviteurs et des inconscients qui osent prêter serment «sur le Bâton Runique». Si vous avez un personnage qui passe son temps à ça, ignorez-le jusqu'à ce que l'occasion soit réellement importante. Au choix, vous pouvez lui faciliter le travail, faire en sorte que tous ses plans se retournent contre lui et qu'il connaisse une fin tragique (voir Méliadus). Ou, si vous vous sentez d'humeur perverse, de faire en sorte que son serment s'accomplisse «à la lettre» et de façon déplaisante.



Pour la période qui nous intéresse l'action du Bâton Runique vise à détruire le Ténébreux Empire, en se servant d'Hawkmoon. Les personnages ont normalement peu à voir dans l'affaire. Par contre, il pourrait être intéressant de se demander ce qu'Il prépare pour l'avenir. Peut-être aura-t-Il quelque chose à proposer aux personnages à ce moment-là, par l'intermédiaire de ses serviteurs. Ne soyez pas spécialement préoccupé s'ils refusent, vous n'aurez qu'à faire en sorte que, «fortuitement», leurs intérêts privés et le service du Bâton Runique coïncident. C'est ce qui est arrivé à Hawkmoon qui s'est trouvé entraîné à sauver l'Europe alors qu'il croyait simplement accomplir sa vengeance contre Méliadus.

L'Europe va peut-être paraître limitée à des esprits aventureux. Avant d'introduire le Multivers, souvenez-vous que les personnages peuvent explorer l'Amarekh... sans parler de l'Asie, de l'Afrique et de l'Australie, dont on ne sait plus rien depuis des siècles. S'ils en veulent plus, lancez-les dans les Jeunes Royaumes... mais sans vous y limiter. Le cycle de Corum (quinze plans d'un coup!) est maintenant disponible en français, inspirez-vous en. Essayez quand même de rester dans des univers explicables en termes moorckockiens de Loi, de Chaos, d'Equilibre, etc. Il peut être tentant d'envoyer une escadrille d'ornithoptères granbretons aider Sauron à conquérir les Terres du Milieu, mais les tolkiennistes en auraient une apoplexie (enfin, s'il n'y en a aucun autour de votre table de jeu, allez-y; ce n'est pas moi qui vous dénoncerait).

Rappelez-vous aussi que les univers peuvent ne diverger que très légèrement. Il serait intéressant de situer votre campagne dans un univers identique à celui des romans... à un détail près: Dorian Hawkmoon a été tué à la bataille de Köln, et «faute de mieux», le Bâton Runique décide que les personnages le remplaceront.

Enfin, n'oubliez pas que c'est de notre futur qu'il s'agit. Il pourrait être très drôle d'y parachuter, sans les prévenir, des personnages issus d'un jeu contemporain. A essayer particulièrement avec *l'Appel de Cthulhu*, les règles sont les mêmes (quoique des persos de *Trauma* auraient plus de chances). Choisissez un prétexte quelconque pour les projeter en l'an 5200: test d'une machine à voyager entre les univers, voyage spatial à paradoxe relativiste, etc. Laissez-les se demander pendant un ou deux scénarios où ils sont tombés... puis faites-leur la surprise! Ils découvrent une ruine colossale, celle d'un bâtiment aisément reconnaissable... Revoyez la fin de *La planète des Singes*, elle illustre exactement ce que je veux dire.

Tristan Lhomme
illustration: Didier Guiserix



ET BIENTOT UN OCEAN DE NOUVEAUTES EN FRANCAIS !

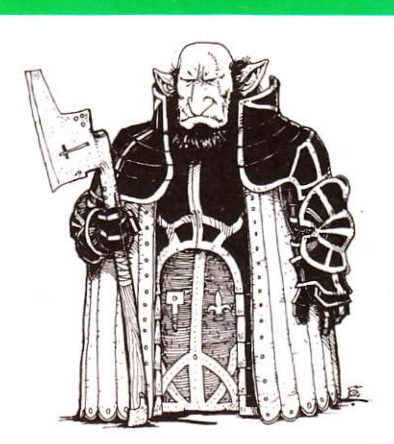


qui vient dîner ce soir...

et autres considérations encyclopédiques

Les Gnobelains vont et viennent hors de Goferfinker, parfois pour changer d'air, se refaire après un revers de fortune, ou négocier le passage d'une armée par les îlots-terres. Voici les deux derniers qui manquaient à l'appel il y a deux mois, ainsi que quelques créatures typiques du pays.

Herbert le rimeur-rêveur



Herbert a toujours été attiré par les poètes romantiques et les romans à l'eau de rose. Son rêve serait d'écrire une ode qui enflammerait le cœur des guerriers, ferait pleurer les femmes, se suicider les adolescents, etc. Il s'est d'ailleurs composé une expression sombre et tourmentée, proche de celle de Von Schlobek (son dramaturge favori, qui est mort en s'ouvrant la poitrine pour présenter son cœur à sa belle. NdT) et porte la même barbe que Issilun Nouredinn (un poète célèbre qui composait des quatrains en égorgeant ses ennemis. NdT). Son problème, ce sont les rimes. Il n'est jamais content de celles qu'il trouve et passe son temps, plongé dans ses pensées, à les ressasser sans trêve. C'est cet état contemplatif qui le pousse à faire des patrouilles dans des endroits assez retirés, monté sur son fidèle Antilogos. Cet animal à l'apparence redoutable est très obéissant, mais il a deux défauts : il est continuellement affamé et manque absolument de patience. Ainsi, si Herbert ne lui donne pas d'ordre contraire, Antilogos se laisse aller à croquer les étrangers de passage, tandis que son maître, plongé dans ses vers bancals, ne remarque rien ! Seule l'haleine putride qui émane de la gueule de l'animal peut ensuite témoigner du carnage qu'il a commis. Mais, comme Herbert se plaît à répéter : « Pourquoi s'ennuyer avec de tels détails, le monde est d'un ennui... ».

Caractéristiques AD&D

FOR 17 — CA : 0
INT 13 — Guerrier 8e/Barde 2e
SAG 12 — Dommages : 1d6 + 2
CON 15 — Points de vie : 70
DEX 10 — Alignement : Neutre Chaotique
CHA 12

Caractéristiques RQ

FOR 18 — Mouvement : 2
CON 19 — Points de vie : 13
TAI 7 — Points de fatigue : 37
INT 13 — Bonus aux dégâts : +1d4
POU 12 — Points de magie : 12
DEX 14 — DEX MRA : 3
APP 9

Arme	RA	Att.%	Dégâts	Par.%	Pts
Hache (2 m.)	2	80%	1d8+2	75%	12

Armure : 10 points (cotte d'acier).

Antilogos

Caractéristiques RQ

FOR 32 — Mouvement : 4
CON 20 — Points de vie : 25
TAI 30 — Points de fatigue : 52
INT 3 — Bonus aux dégâts : +3d6
POU 10 — Points de magie : 10
DEX 17 — DEX MRA : 2

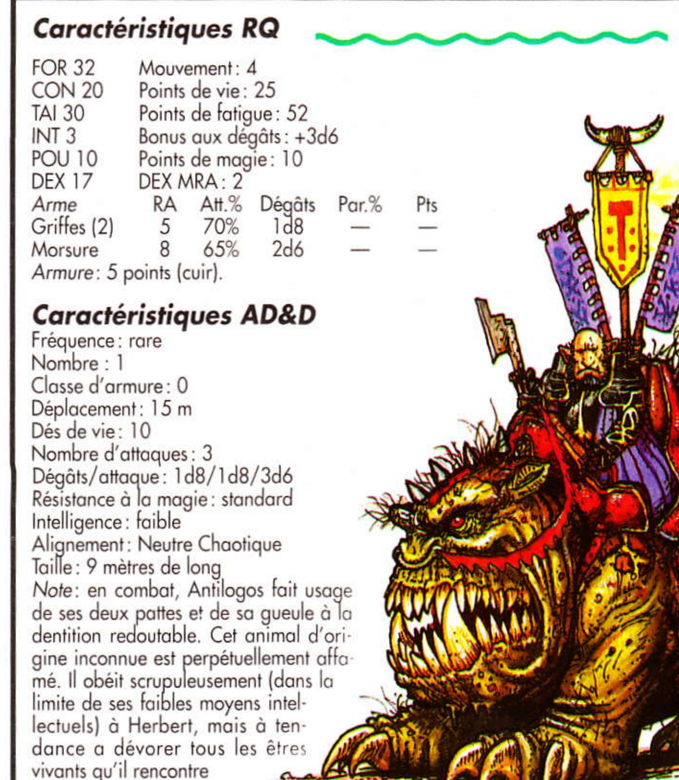
Arme	RA	Att.%	Dégâts	Par.%	Pts
Griffes (2)	5	70%	1d8	—	—
Morsure	8	65%	2d6	—	—

Armure : 5 points (cuir).

Caractéristiques AD&D

Fréquence : rare
Nombre : 1
Classe d'armure : 0
Déplacement : 15 m
Dés de vie : 10
Nombre d'attaques : 3
Dégâts/attaque : 1d8/1d8/3d6
Résistance à la magie : standard
Intelligence : faible
Alignement : Neutre Chaotique
Taille : 9 mètres de long

Note : en combat, Antilogos fait usage de ses deux pattes et de sa gueule à la dentition redoutable. Cet animal d'origine inconnue est perpétuellement affamé. Il obéit scrupuleusement (dans la limite de ses faibles moyens intellectuels) à Herbert, mais à tendance a dévorer tous les êtres vivants qu'il rencontre
Nul n'est parfait...

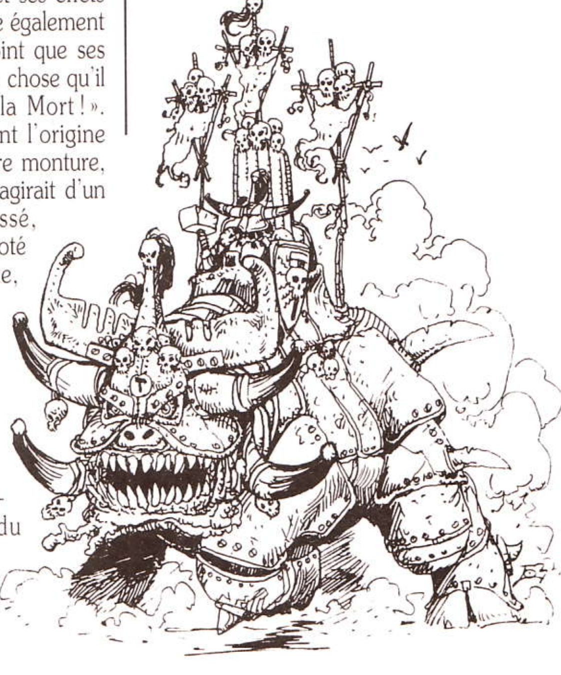


Traggal, également surnommé «Le Chaos Galopant», choisit très tôt d'embrasser la carrière religieuse. C'est ainsi qu'il devint un serviteur fanatique de Groinzfuk, la déesse gnome du Chaos. (Ne peut-on pas voir là un indice sur la race de son père? NdT). Il passa une importante partie de sa vie à guerroyer au nom de sa divinité. Le simple fait de manier Whambash, son marteau de guerre, suffit à son bonheur. Calculateur, froid et totalement dépourvu de pitié, il est d'un tempérament morbide qui le pousse à porter l'image de la



Traggal-le-bref

Mort sur ses armes, ses bijoux et ses effets personnels. Traggal se caractérise également par une avarice extrême, au point que ses serviteurs disent de lui: «La seule chose qu'il donne avec prodigalité, c'est la Mort!». Personne ne connaît exactement l'origine de Kravelhorn, son extraordinaire monture, mais certains prétendent qu'il s'agirait d'un cadeau de Groinzfuk... Cuirassé, hérissé de pointes de métal et doté d'une dentition impressionnante, cet «animal» serait capable de battre un guépard à la course et de piétiner un troupeau de rhinocéros sans s'en rendre compte. Son aspect repoussant est aggravé par les nombreux crânes dont Traggal l'a décoré. Ces ossements ont tous appartenu à d'anciens ennemis du Gnobelain. Dans les montagnes, l'expression «aller faire un tour sur le dos de Kravelhorn» signifie d'ailleurs «mourir au combat»!



Traggal-le-bref

Caractéristiques AD&D

FOR 18/70	CA: 2
INT 10	Clerc 12ème niveau
SAG 17	Dommages (Whambash) : 1d4+1+5
CON 14	Points de vie: 96
DEX 10	Alignement: Loyal Mauvais
CHA 9	

Caractéristiques RQ

FOR 19	Mouvement: 2
CON 18	Points de vie: 13
TAI 7	Points de fatigue: 37
INT 9	Bonus aux dégâts: +1d4
POU 18	Points de magie: 18
DEX 13	DEX MRA: 3
APP 8	

Arme	RA	Att.%	Dégâts	Par.%	Pts
Whambash	3	100%	2d6+2	90%	10

Armure: 12 points (acier).

Kravelhorn

Caractéristiques AD&D

Fréquence: rare
Nombre: 1
Classe d'armure: 0
Déplacement: 40 m
Dés de vie: 12
Nombre d'attaques: 2
Dégâts/attaque: 1d8/3d4 (patte/morsure)
Attaque spéciale: —
Intelligence: animale
Alignement: Neutre Chaotique
Taille: 4 m au garrot

Caractéristiques RQ

FOR 45	Mouvement: 12
CON 25	Points de vie: 40
TAI 55	Points de fatigue: 70
INT 6	Bonus aux dégâts: +5d6
POU 13	Points de magie: 13
DEX 11	DEX MRA: 3

Arme	RA	Att.%	Dégâts	Par.%	Pts
Patte (1)	5	50%	1d6	—	—
Morsure	8	45%	1d10	—	—

Armure: 8 points (fer + peau).

Faune

Parmi les animaux communs, on rencontre des oiseaux, des insectes, certains reptiles, mais peu de mammifères. En raison de la topographie des îlots-terres et de ses ponts, seuls les rongeurs de petite taille se sont installés, ainsi que les animaux d'élevage et de compagnie, parfois redevenus sauvages. Pour le reste, une faune propre au pays remplit les niches écologiques vacantes. Les créatures des combes sont mal connues, mais voici par contre deux trois hôtes remarquables des îlots-terres.



Le Flopflop
(Aero Sylvae Chimpis)

Le Flopflop est une sorte de singe volant paresseux, qui passe son temps à dormir ou à escalader lentement les parois des combes avant de se jeter dans le vide et de planer en utilisant la large membrane qui relie ses membres supérieurs à son tronc. Le Flopflop aime vivre dans les endroits humides où il peut trouver les champignons dont il raffole. Sa chair est renommée pour sa délicatesse et sa saveur.

Caractéristiques AD&D

Fréquence: rare
Nombre: 1-6
Classe d'armure: 6
Déplacement: 20 m
Dés de vie: 3
% d'être au gîte: 20%
Trésor: —
Nombre d'attaques: 2
Dégâts/attaque: 1d6/1d6
Attaque spéciale: —
Défense spéciale: pouvoir caméléon
Alignement: Neutre
Intelligence: faible
Taille: moins d'1m
Psi: 120/120 (Explosion Psi uniquement)
Exp: III/105+1/PdV

Caractéristiques RQ

FOR 16	Mouvement: 2(au sol)/3(en planant)
CON 13	Points de vie: 10
TAI 6	Points de fatigue: 29
INT 6	Bonus aux dégâts: —
POU 10	Points de magie: 10
DEX 15	DEX MRA: 3

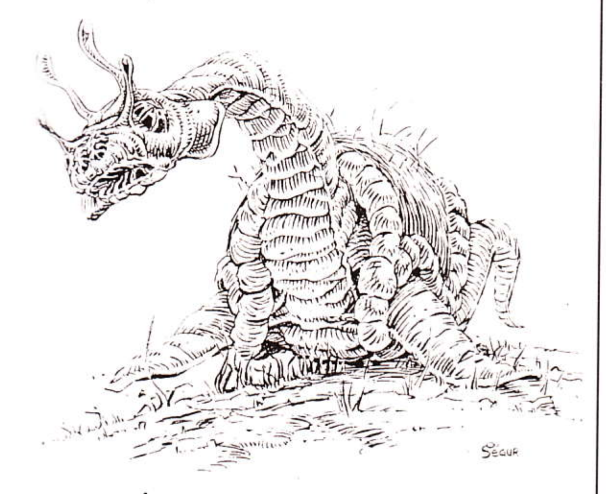
Arme	RA	Att.%	Dégâts	Par.%	Pts
Patte (1)	7	55%	1d4	—	—
Morsure	7	45%	1d8	—	—

Armure: 12 points (acier).

Le Gn'Yarl

(Yarlus Mucus Plafonem)

Le Gn'Yarl est la plus grosse créature des Combes de Gofrink. Sa cuirasse évoque le reptile ou la tortue, mais sa nature et son comportement l'assimilent plutôt à un escargot géant. En effet, des glandes situées sur toute la face inférieure de son corps — pattes et queue comprises — sécrètent une bave gluante qui lui



permet d'évoluer sur les falaises verticales et même au plafond des cavernes. Son déplacement ressemble à celui d'un phoque, en un peu plus lent. Le Gn'Yarl vit en solitaire dans les hauts-fonds vaseux des combes, mais il s'aventure parfois à la surface des îlots-terre, ou dans les grottes aquatiques. En effet, ses deux nourritures préférées étant les champignons et les algues, dès qu'il repère — grâce à son odorat développé — une champignonnière ou un champ de varech, il n'hésite pas à effectuer de périlleux trajets pour se les mettre sous la dent. Il semble également beaucoup apprécier les cadavres, qu'il avale d'ordinaire d'un seul coup de sa bouche-aspirateur. Son cri évoque un ballon se vidant sous la surface de l'eau.

Une compagnie spéciale aux ordres du Maître du Château— la Garde Verticale — dresse des Gn'Yarl qui servent alors de véhicules de patrouille « tout terrain », auquel aucun recoin n'est inaccessible. Un palanquin est fixé à cet effet au dos de la bête et trois ou quatre personnes, selon leur taille, peuvent y prendre place (dûment sanglées !).

Le Gn'Yarl semble hermaphrodite, mais ne se reproduit pas en captivité. Il faut donc sans cesse en capturer de nouveaux (voir poster CB 51).

D'un naturel pacifique, le Gn'Yarl se défend quand il est agressé en fouettant l'air de sa tête et de sa queue. Dans certains cas, il peut aspirer une créature vivante en une fraction de seconde...

Caractéristiques AD&D

Fréquence : rare
Nbre. rencontre : 1
Classe d'armure : Dos 2, Tête 3, Ventre 4
Déplacement : 24 m
Dés de vie : 10
Pourcentage au gîte : 20%
Nbre Attaque : 2
Dégâts attaque : 4-24 (crocs)/2-12(queue)
Résistance magique : non
Intelligence : animal stupide
Taille : G (8 m)
Capacité psy : non

Caractéristiques RQ :

FOR	6d6+24	45	
CON	3d6+16	27	
TAI	6d6+30	53	
INT	3		3
POU	1d6+6	10	
DEX	2d6		7

Mvt : 2
Points de Vie : 40
Points de Fatigue : 72

Arme	RA	Dégâts	Att. %
Coup de tête*	7	1d6+5d6	35%
Coup de Queue	4	1d6+5d6	50%

Loc.	Missile/Mêlée	Points d'armure
Queue	01-08	12
Dos	09-11	12
Ventre	12-14	7
Tête	15-20	10

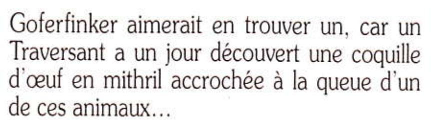
*Tout adversaire immobile est automatiquement aspiré par le Gn'Yarl. L'appétit goulu et la stupidité de cet animal font qu'il s'occupera d'abord du cadavre, plutôt que de ses adversaires vivants. Ce « défaut » est d'ailleurs régulièrement mis à profit par ceux qui veulent le capturer.

Textes, rouages et ficelles :
Jean Balczesak, Denis Beck, Philippe Butin, Didier guiserix, Pierre Lejoyeux, Pierre Rosenthal.
Illustration :
Olivier Ledroit, Thierry Ségur, Didier Guiserix.

Le Croqroc

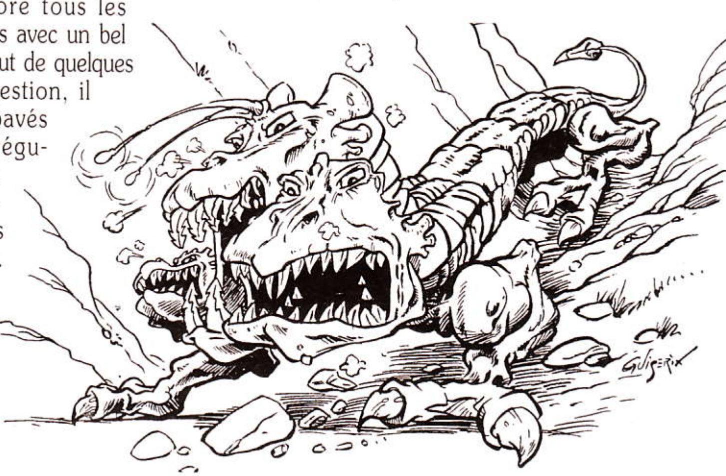
(Rocca Manducarit Bestiolis)

Le Croqroc est une sorte de lézard géant possédant trois têtes équipées de mâchoires d'acier. Certaines rumeurs prétendent qu'il serait le fruit d'expériences inconsidérées menées par Glix qui aurait voulu créer un « animal à construire des routes ». De fait, le Croqroc dévore tous les types de roches avec un bel appétit ! Au bout de quelques heures de digestion, il expulse des pavés aux formes régulières, idéaux pour le revêtement des routes de montagne. On ignore quelle apparence a le nid du Croqroc, mais tout le monde à



Goferfinker aimerait en trouver un, car un Traversant a un jour découvert une coquille d'œuf en mithril accrochée à la queue d'un de ces animaux...

Lorsqu'elle est attaquée, cette créature se bat avec ses deux têtes latérales (d : 2-8) et sa tête centrale, plus grosse (d : 1-16). Cette dernière peut également cracher, une fois tous les cinq rounds, des jets de gravillons portant jusqu'à douze mètres de distance (d : 3-12).



Caractéristiques AD&D

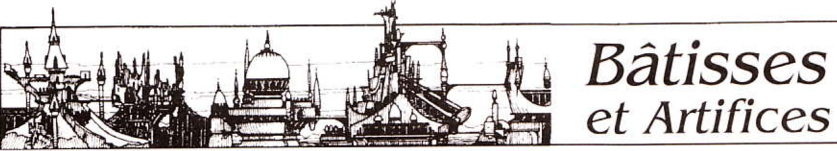
Fréquence : rare
Nombre : 1
Classe d'armure : 5
Déplacement : 30 m
Dés de vie : 5
% d'être au gîte : 10%
Trésor : spécial
Nombre d'attaques : 3
Dégâts/attaque : 2d4/2d4/2d8
Attaque spéciale : jet de gravillons (breathe fine gravels)
Défense spéciale : non
Alignement : Neutre
Intelligence : animale
Taille : 3 m de long
Psi : non
Exp : VI/500+1/PdV

Caractéristiques RQ :

FOR 15	Mouvement : 3
CON 16	Points de vie : 18
TAI 19	Points de fatigue : 31
INT 5	Bonus aux dégâts : +1d6
POU 8	Points de magie : 8
DEX 10	DEX MRA : 3

Arme	RA	Att.%	Dégâts	Par.%	Pts
Têtes lat. (2)	5	40%	1d8	—	—
Tête cent.	8	40%	1d10	—	—

Armure : 4 points (écailles).



Gofringhast, le château des Gnobelains

Loin, là-bas, dans ce lieu improbable que les érudits nomment Goferfinker (ou Gofrink), s'élève un château majestueux et baroque, symbole de la puissance des neuf seigneurs de la région, les Gnobelains. Princes de sang, exilés par leur mère Isaleriñes, les Gnobelains n'en ont pas moins gardé un certain goût pour la pompe et le décorum. Ils aiment le pouvoir et détestent avoir à le partager. C'est pourquoi, chaque mois, quand les deux lunes de Goferfinker (ou Gofringhe) se rejoignent dans les cieux nuageux, ils se livrent à un tirage au sort afin de savoir lequel d'entre eux occupera la présidence de leur conseil, et donc le château qui domine leur étrange fief. Le vainqueur de cette loterie devient alors le «Maître du château», jusqu'à la prochaine conjonction des lunes...

Histoire du château de Gofringhast

Quand les Gnobelains arrivèrent en Goferfinker, il y avait déjà là un château, construit sur deux îlots terres, et dont les ailes étaient reliées par un pont qui enjambait une combe à la profondeur insondable. Bien qu'il soit manifestement resté à l'abandon pendant de nombreuses décennies, ce château ne paraissait pas avoir été la proie des pillards et autres brigands qui mettent généralement à sac les anciennes demeures. Cet inhabituel état de préservation était sans doute dû en partie au fait que le pont qui permettait d'accéder à l'édifice avait été volontairement détruit par le dernier habitant des lieux.

La forteresse aurait été édifiée par un certain Comte de Siwellorac, d'extraction douteuse, banni par son peuple. Après bien des pérégrinations, séduit par Goferfinker, il ordonna aux chevaliers qui l'accompagnaient dans son infortune, de battre la campagne afin de réunir des «esclaves» pour la construction d'un gigantesque palais. La bâtisse fut érigée en moins de dix années par des hordes de paysans hâves et haillonneux, qui furent décimées par l'épuisement et les épidémies. Or, tandis que le château s'élevait, la santé de Siwellorac déclinait, le seigneur exilé supportant mal l'humidité de la région. Une fois les travaux achevés, il ne put jouir que pendant trente trois jours de sa nouvelle demeure. Il mourut par une sombre nuit glaciale et les serviteurs des Gnobelains racontent qu'il hante aujourd'hui encore les couloirs moussus du château.

Les fils d'Isaleriñes avaient peut-être entendu parler de ces légendes quand ils arrivèrent en Goferfinker, mais cela ne les empêcha pas de tendre jusqu'au château un pont de fortune (qui n'a pas été changé depuis). S'ils rencontrèrent le fantôme de Siwellorac, ils n'en furent pas particulièrement impressionnés. Depuis le temps qu'ils se relaient dans la forteresse, aucun d'entre eux n'a jamais été réticent à prendre — temporairement — possession des lieux. Au fil des années, chacun a tenu à «personnaliser» un peu l'édifice en ajoutant de nouvelles extensions — tours, ponts, ailes — jusqu'à ce que le château, baptisé Gofringhast (ou cast) ressemble à ce qu'il est aujourd'hui: un agglomérat chaotique qui donnerait la migraine à n'importe quel architecte digne de ce nom!

Intérieurs

Le climat de Goferfinker n'est pas très accueillant et tous les murs du château suintent d'humidité, à tel point que la pierre est couverte par endroits de plaques de mousse et de champignons malodorants. C'est dire si l'atmosphère qui règne là est étouffante...

Le mobilier choisi par les Gnobelains est aussi hétéroclite que leurs caractères peuvent être différents: trônes de chêne sculpté ou tabourets de bois bancals, tapisseries somptueuses (mais néanmoins moisies!) ou graffiti vulgaires, statues d'onyx ou vieilles armures rouillées... Ce bric-à-brac quasi surréaliste donne souvent l'impression d'être dans l'entrepôt d'un prêteur sur gage, plutôt que dans la demeure de neufs puissants seigneurs.
Les pièces, les couloirs, ont parfois des formes étranges où se mêlent angles aigus et alcôves arrondies. L'aspect incertain des lieux n'est pas amélioré par les moyens d'éclairage, très succincts, utilisés par les Gnobelains (ils voient très bien dans l'obscurité et ont tendance à économiser les bouts de chandelles).
Ajoutons enfin qu'il y a toujours des travaux dans l'une ou l'autre des ailes du château et vous comprendrez qu'il faut vraiment être Gnobelain pour se retrouver dans un dédale où l'on ne sait jamais si l'on marche dans un corridor ouvert au public, ou dans un passage secret mal dissimulé.

Les occupants

Une centaine d'habitants de Goferfinker, choisis parmi les plus musclés, ont été «engagés» (difficile de refuser un emploi quand on a une arme pointée sur l'abdomen), afin de servir de gardes du château. Guère satisfaits de la solde dérisoire qu'ils touchent, ces gens se montrent invariablement désagréables avec les étrangers. Ils assurent néanmoins correctement la défense de la forteresse, car leurs maîtres ne badinent pas avec la discipline (surtout Drun!); la combe en contrebas du château est jonchée des squelettes des soldats peu consciencieux.
Le poste de garde à l'entrée accueille en permanence douze hommes en armes et des gardes arpentent tous les couloirs importants de l'édifice, ainsi que les abords des appartements du Maître. Les simples soldats portent des armures de cuir, alors que les officiers sont vêtus d'armures rouillées — qui les handicapent plus qu'autre chose pendant les combats.
La cuisine du personnel et du Maître est préparée par une vingtaine de servantes et de marmitons dirigée par une vieille dame gnome: Ouglash. Dire que la nourriture qui est servie quotidiennement au château est ignoble serait en-dessous de la vérité. La moitié de la garnison souffre en permanence de troubles digestifs et pas un mois ne passe sans que les talents culinaires d'Ouglash ne fassent au moins une victime. Les Gnobelains, quant à eux, semblent tout à fait satisfaits des menus qui leur sont servis.

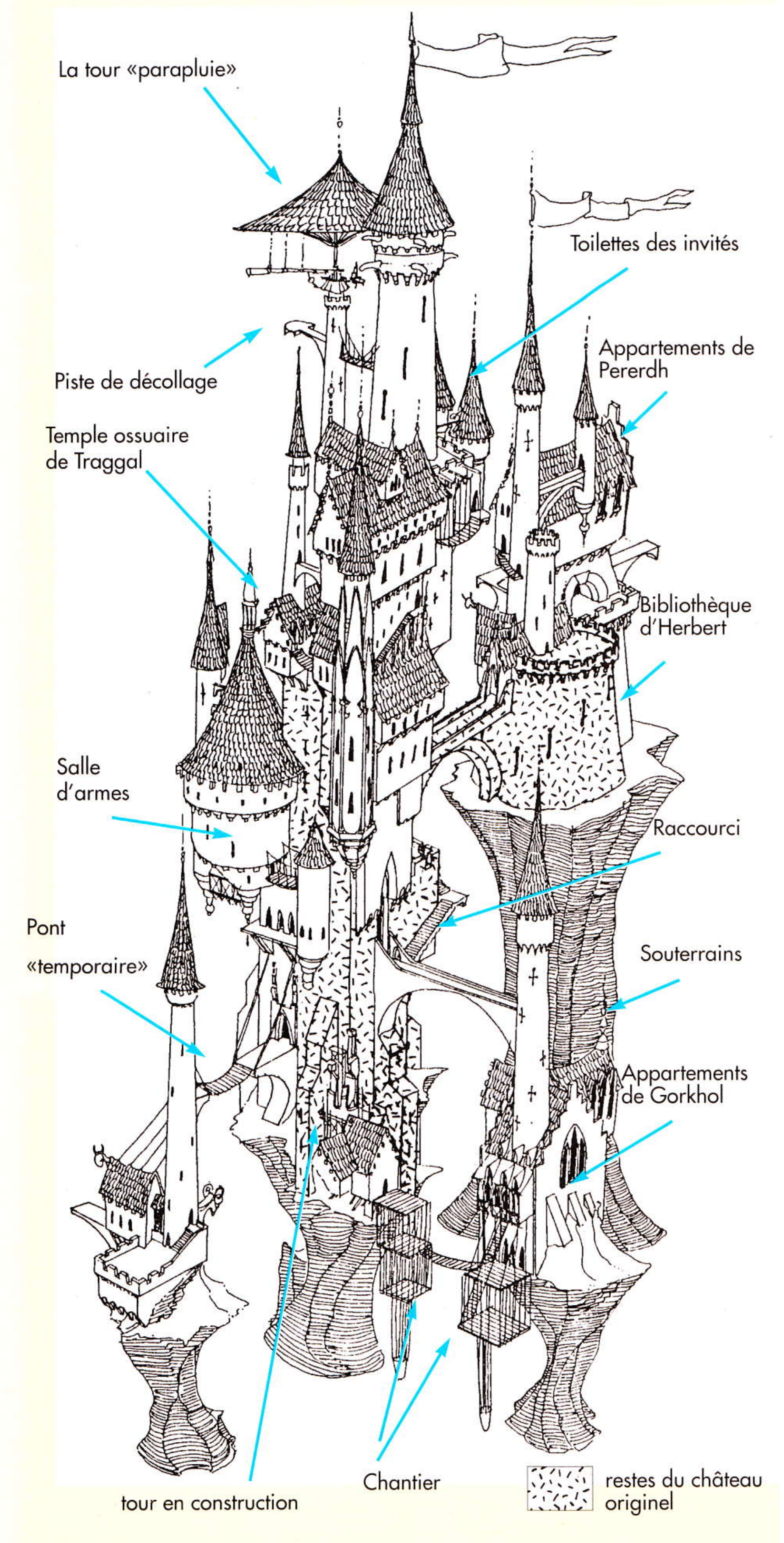
Visite guidée

Il eut été impossible de dessiner le chaos architectural qui caractérise Gofrincast (ou ghast). Nous nous contenterons donc d'une vue extérieure. Si vous voulez décrire à vos joueurs l'intérieur de cet édifice, imaginez les recoins les plus tordus, les pièces trapézoïdales, les tiers d'étage, les sols obliques faits de demi-dalles...
1) La tour «parapluie». Glix s'est fait construire une tour pour installer ses ateliers de recherche. Son toit en poivrière s'ouvre comme un parapluie et Glix peut alors utiliser une énorme longue-vue télescopique montée sur pivot (modèle «Visioglix»), afin d'inspecter la quasi-totalité des îlots terres de Goferfinker.
2) Pont «temporaire». Celui qui permettait d'accéder au château a été détruit après la mort de Siwellorac. Les Gnobelains l'ont remplacé par un pont temporaire et, comme chacun a une idée différente sur le type de pont qu'il faudrait installer, il y a de fortes chances pour qu'il ne soit pas remplacé de sitôt.
3) Chantier. Il y a toujours un chantier en cours au château...
4) Temple ossuaire de Traggal. Ce temple dédié à Groinzfuk est entièrement décoré d'ossements. Même le mobilier «du culte» n'échappe pas à cette règle. Ainsi, l'autel est fait de crânes assemblés grossièrement, les bancs sont un assemblage de tibias d'origines diverses, etc.
5) Piste de décollage. Glix construit parfois des machines volantes qu'il vient essayer ici. Barn'habé a été autorisé à l'utiliser pour ses propres expériences.
6) Toilettes des invités. Si les invités du Maître observent des règles strictes en matière d'hygiène, ils peuvent venir s'y soulager (les Gnobelains — hormis Pererdh — n'ont pas ce genre de scrupules). Détail amusant: le sol de cette tour est mobile et permet de se débarrasser facilement des raseurs. Est-il besoin de préciser que ces toilettes n'ont jamais été nettoyées depuis leur construction?
7) Raccourci. Il existe toutes sortes de raccourcis qui permettent de se rendre plus rapidement d'un endroit à un autre. Mais il est aussi facile de se perdre dans les raccourcis que dans les couloirs normaux. Les Gnobelains considérant que ces passages sont exclusivement réservés à leur usage, ils y ont donc semé quantité de pièges (trappes, pieux empoisonnés, etc.) pour s'amuser entre frères et décourager les audacieux.
8) Bibliothèque d'Herbert. On y trouve des rangées de livres reliés plein cuir et dorés sur tranche. Malgré leur aspect coûteux, ces ouvrages ne sont que des romans à l'eau-de-rose ou des ouvrages de poésie frelatée. Citons, entre autres, les œuvres complètes de Von Schlobek.
9) Appartements de Gorkhol. Les habitudes «malsaines» de Gorkhol ont poussé ses frères à lui construire des appartements privés. En effet, au début, quand il occupait le château pendant un mois, il avait la fâcheuse habitude de mettre en application ses goûts discutables en matière de décoration. Désormais, ses goûts ne s'expriment plus que dans cette partie de l'édifice, où personne ne se rend jamais... volontairement.
10) Appartements de Pererdh. Pererdh ne supporte pas l'odeur qui règne dans le château, c'est pourquoi il a installé ses appartements privés dans un lieu bien exposé au vent.
11) Salle d'armes. Quand Drun est le Maître, il vient régulièrement ici pour s'exercer au maniement des armes en affrontant des robots spécialement conçus pour lui par son frère Glix. Les murs de cette pièce sont couverts d'armes, dont certaines d'une exceptionnelle rareté.
12) Souterrains. Les îlots terres sur lesquels est bâti le château sont truffés de souterrains qui s'enfoncent profondément dans les roches, à tel point qu'il est miraculeux que les bâtiments ne se soient pas encore effondrés! Les souterrains sont encore plus tortueux que les couloirs des installations «de surface». On y trouve toutes sortes de cellules, cachots, salles au trésor, salles de torture, chambres d'amis, etc.

Le fantôme de Siwellorac

«... Vous croyez peut-être qu'il est amusant d'être un revenant? Pas pour tout le monde! Parmi les cas les plus tristes, je pense notamment au fantôme de Siwellorac de Gofringhe. Cet ancien seigneur en exil a été condamné par les dieux de la guerre qu'il adorait à ne jamais trouver le repos, à moins d'effrayer à mort tous ceux qui viendraient habiter son château au cours des deux cents années qui suivront son trépas. Malheureusement, les actuels occupants des lieux — d'atroces petites créatures mesquines et chafouines — semblent n'éprouver aucune terreur particulière à la vue d'un revenant. Siwellorac a beau hanter quotidiennement les couloirs de son ancienne demeure en revêtant les aspects les plus repoussants (Guilusque du XIIIe cercle, Gildann Bertiel du XIIe cercle ou Glafougnard à tentacules), c'est tout juste s'il parvient à épouvanter quelques soldats ou invités des maîtres des lieux. Sa damnation risque de durer plus longtemps que prévu...»

Extrait des Contes de la Camisole, par Ignacio le Fou, érudit gnome.



Quelques «employés» de Gofringhast

— Garnost, chef de la garnison. Avec ses 2m 10, son corps tout en muscles et couturé de cicatrices, Garnost impressionne les plus aguerris. Son arme favorite est un énorme fléau d'acier qu'il manie comme s'il était aussi léger qu'une plume. Ancien «traversant» enrôlé de force par Glix qui lui a fixé par ruse un collier explosif autour du cou, le chef de la garnison passe son temps à jurer comme un charretier et à maudire ses employeurs... quand ceux-ci sont absents. Il se montre, par contre, extrêmement déférent quand il rencontre les Gnobelains, car il n'a pas oublié que l'ancien chef de la garnison a été écorché vif avec un canif rouillé, bouilli à petit feu, empalé et désossé, avant d'être jeté dans les combes.

— Ouglash, maîtresse des cuisines. Cette grosse et vieille «gnomesse» moustachue a longtemps été cantinière dans l'armée du grand chef gnome Gurdul Brise-Montagne. Elle a perdu son emploi après avoir été responsable de la défaite de son employeur, la moitié de l'armée gnome ayant péri après avoir ingurgité un clafoutis aux anchois faisandés, l'une de ses grandes spécialités. Revêche, mal fagotée et dotée d'une haleine épouvantable (on la compare souvent à Gazmar), Ouglash est pourtant d'une gentillesse à toute épreuve. Elle ne supporte cependant pas qu'on fasse des remontrances concernant sa cuisine. Mise en colère, elle est capable de pourchasser les «malotrus» avec un hachoir jusqu'au plus profond des souterrains du château. Parmi ses spécialités culinaires, citons: le ragoût de Mordl aux lentilles moisies, le gâteau aux fraises assaisonné de crottes de rat, l'omelette aux champignons (n'importe lesquels!), et le coulis de pétales de roses.

— Wrödlgrock, bourreau. Cet immense personnage bossu et d'une laideur effroyable doit avoir des trolls parmi ses ascendants. Bourreau de son état, c'est le seul employé des Gnobelains qui ne se plaigne pas de son sort. Au contraire, il passe son temps à ricaner de sinistre manière, quand il ne travaille pas avec une conscience professionnelle au-dessus de tout soupçon. Son arme favorite est un gros marteau auto chauffant que lui a fabriqué tout spécialement Glix. Wrödlgrock vit dans les souterrains et monte rarement à la surface.

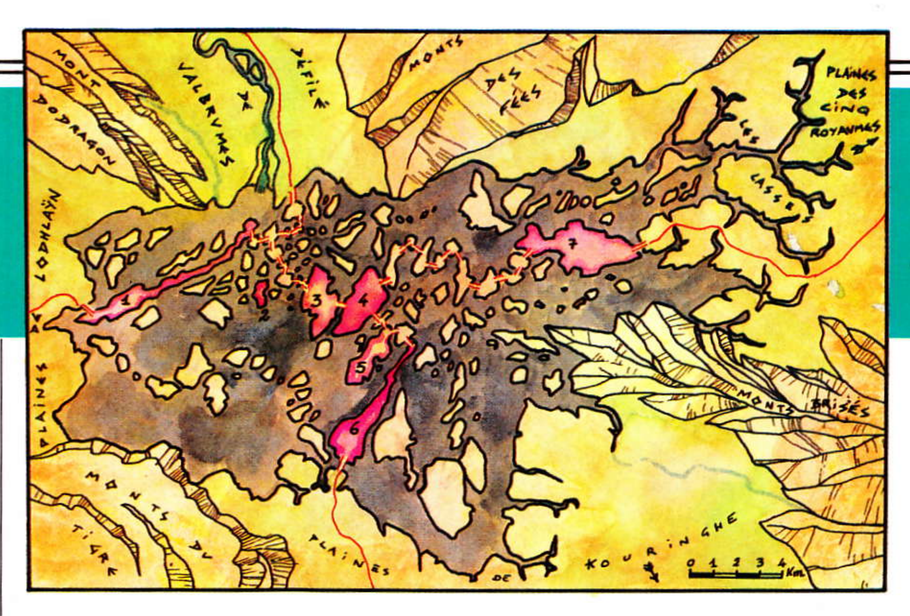
Brigitte Brunella
Illustration: Olivier Ledroit
Plan: Stéphane Truffert

Ce qu'il faut savoir sur **Goferfinker**

Cher neveu,

Félicitations pour ton embauche comme comptable-illusionniste dans la caravane des frères Ollugh (Alcools et Soieries). L'itinéraire qu'elle doit suivre pouvant vous contraindre à passer par un lieu nommé Gofringhe, fief des mystérieux Gnobelains, j'ai trouvé pour toi ces quelques documents susceptibles de t'aider. La plupart de ces informations viennent du carnet de Mouz d'Isnet, jeune assistant d'un scribe voyageur. De son propre aveu, elles sont incomplètes. Sur la carte, seuls les îlots-terres figurés en rouge sont conformes à la réalité ; les autres « ayant été croqués pour donner une idée générale ». Il manque tous les petits îlots inhabités, et tous les niveaux inférieurs. Soit prudent.

Ton oncle, Fwouinn-le-parcheminé



Carte de l'oligarchie de Goferfinker

Ce curieux endroit apparaît comme broyé par les caps extrêmes de quatre chaînes de montagne. En arrivant, j'ai cru voir des îles au milieu d'un lac argenté. Mais vers midi, alors que nous attendions pour passer le premier pont, l'eau (en fait de la brume) disparut en révélant des gouffres infinis.

Les Casses, au nord-ouest, sont des prairies entrecoupées de ravins. Elles font encore partie du Ryegondar, le plus à l'ouest des Cinq Royaumes, mais chaque fois que l'une d'elles se sépare de la plaine (à la suite d'un tremblement de terre, ou d'un de ces violents orages de la région), les Gnobelains font construire un pont et elle devient un îlot-terre de Goferfinker. Les fondations des Casses sont paraît-il minées par l'eau des Combes qui s'écoule souterrainement dans cette direction.

Notre convoi ayant dû stationner sur l'îlot central, Myluïnas, pour laisser le passage à une armée impressionnante, j'ai pu me documenter, et faire quelques croquis depuis une tour.

1. Long-Îlot est une merveille ! Large de quelques centaines de mètres à certains endroits, ce n'est en fait qu'une longue avenue bordée de jardins, de demeures magnifiques et d'échoppes inimaginables où viennent flâner les Lodhlaÿn, qui sont un peuple très beau et très fin (et apparemment riche).

2. Cette îlot ne se visite pas, c'est celui de **Gofringhast**, où règne l'un des seigneurs Gnobelains (je n'ai pas bien compris lequel).

3. et **4. Yaluïnas** et **Myluïnas** sont le cœur de Goferfinker. « Yal » est plutôt le centre administratif, avec aussi un petit quartier d'artisans, et « Myl » moitié résidentiel, moitié touristique, avec ses auberges et ses distractions.

5. Gouvine abrite des camps, ayant un rôle régulateur dans le trafic. Lorsque des troupes et des convois importants ne peuvent se croiser, l'un d'eux passe en premier (l'heureux vainqueur de négociations souvent serrées) tandis que les autres attendent leur tour à Gouvine, dans des camps de toile, ou quelques auberges en dur pour les officiers ou personnages importants.

6. Grövaldje, comme Long-Ilot, est fait pour moitié d'une longue avenue commerçante, avec au sud un quartier de manufactures, d'artisans, et le marché couvert le plus impressionnant que j'aie jamais vu, avec plusieurs ailes, des loggias, des balcons... On y trouve de tout (surtout des choses inconnues) à des prix vraiment très divers !

7. La Truite ne fait partie de Goferfinker que depuis 30 ou 40 ans. Bien qu'elle ait toujours trouvé un royaume ou un autre pour la ravitailler, l'oligarchie des Gnobelains a fait de cette portion de plaine une vaste ferme d'Etat, afin de disposer de réserves alimentaires. On y emploie en général des Traversants incapables de payer leur passage. Le sous-sol renferme des kilomètres de galeries de champignonnières.

Ponts : j'ai figuré en rouge les ponts principaux. Il y en a des dizaines, même des centaines d'autres, mais bien moins importants. Chaque royaume voisin ne communique avec Goferfinker que par un seul pont, qui sert de frontière, avant lequel se trouve un petit village fait d'auberges... et de résidences d'aubergistes.

Petit manuel à l'usage des Traversants

Climat : deux gigantesques élémentaux, Fsfsfsfs (élémental de l'air) et Glglglgl (élémental de l'eau) règnent sur les cieux de Goferfinker. Extrêmement jaloux de leurs prérogatives, ils ont pour habitude de foudroyer tout imprudent qui se risque à emprunter la voie des airs (à moins que celui-ci ne leur ait consenti quelque sacrifice). Quoi qu'il en soit, le ciel de la contrée est généralement couvert. Il pleut ou bruine souvent, il neige parfois, et les tempêtes ne sont pas rares. La fluctuation de la température est étonnante. Ainsi, on peut très bien se lever un matin alors que l'air est étouffant, et se coucher le soir sous la neige ! Le pire phénomène climatique reste quand même la Colère des Cieux.

Colère des Cieux : les deux élémentaux qui règnent sur les cieux de Goferfinker provoquent parfois de terribles orages qui font basculer temporairement la contrée dans d'autres plans d'existence. Ces orages produisent toujours d'épaisses brumes. La sagesse goferfinkienne prétend que si l'on se trouve au bon moment, au bon endroit, et qu'on s'enfonce dans la brume, on peut se retrouver n'importe où... même là où l'on désire se rendre, pour peu que l'on ait fait appel aux services d'un bon guideur.

Combe : on appelle « combe » le fond du ravin qui sépare deux îlots-terres. Situés à près de 250 mètres de profondeur, ces lieux étroits et humides regorgent de champignons et de créatures étranges. Les habitants « d'En-bas » (comme on appelle également les combes) vivent souvent dans des conditions misérables, sinon primitives.

Dictons : la sagesse populaire goferfinkienne a donné naissance à de multiples dictons adaptés à toutes les circonstances. Exemples : « Ne fais pas ton Gn'Yarl » (« Ferme ta bouche quand tu manges »), « Pierre qui roule finit par tomber dans une combe » (« Ne rêve pas de quitter ton village, tu n'auras que des ennuis »), « Quel Glix ! » (« Quel timide ! »), « Baisse la tête, tu auras l'air d'un guideur ! » (« Il faut apprendre son métier, avant de l'exercer ! »), « Oh, bonne Isaleriñes, pense à nous ! » (« Hé, reine mère viens donc botter le train de tes enfants ! »), « Fils de Gazmar ! » (insulte), etc.

Faune : le royaume des Gnobelains regorge d'animaux étonnants comme le Croqcroc, le Gn'Yarl ou le Flopflop. On rencontre aussi des animaux beaucoup plus classiques : rats géants, scolopendres monstrueux, lapins tueurs, ornithorynques, etc.

Flore : Goferfinker possède une flore extrêmement variée. On trouve ici toutes sortes d'essences, mais — tout particulièrement dans les combes — ce sont les champignons et autres moisissures qui l'emportent sur les végétaux classiques. Il existe d'ailleurs toutes sortes de champignons ; certains sont intelligents, d'autres carnivores ; certains sont vénéneux, d'autres ont le goût du poulet. Si vous pensez qu'un champignon d'un certain type existe quelque part, allez faire un tour dans les combes de Goferfinker, vous l'y trouverez certainement !

Gnobelain : ce terme vague (traduction approximative) traduit l'incertitude dans laquelle se trouvent les observateurs : mais quelle peut bien être la race des seigneurs de Goferfinker ? Sont-ils des gnomes ou des gobelins ? Quoi qu'il en soit, les nains, dixit Thuruldir-le-Sourd, refusent d'envisager une possible parenté avec « cette racaille » (voir aussi notre encadré).

Goferfinker : l'étymologie de ce nom est contestée. Certains prétendent qu'il signifie : « doigts qui

pointent hors de l'abîme à destination des cieux », mais d'autres soutiennent que le seul sens de ce mot est « saleté de fichu pays » (adaptation polie de la terminologie généralement employée).

Guideur : le métier de guideur exige de longues études en astrologie, magie, psychologie, cuisine, littérature, commerce, prestidigitation, comédie et mathématiques. Les guideurs ont pour tâche d'indiquer aux voyageurs égarés qui sont arrivés par accident à Goferfinker, quels itinéraires ils doivent suivre pour atteindre le point qui leur permettra de quitter le domaine des Gnobelains à la faveur d'une prochaine Colère des Cieux.

Habitants : les habitants de Goferfinker sont parfois accueillants, parfois xénophobes. Même si un grand nombre de races cohabitent (la nature *instable* de Goferfinker favorise les brassages de races), on peut classer les résidents en quatre catégories :

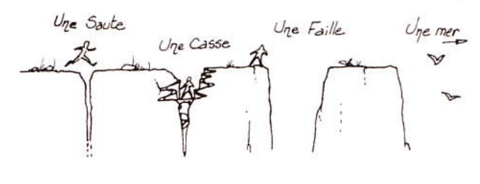
• *Les serfs*, employés et autres habitants des îlots-terres. Entièrement soumis aux Gnobelains, ils mènent une vie sans histoire entièrement vouée au labeur.

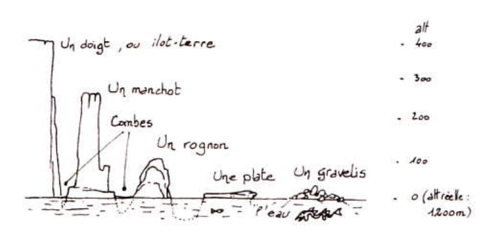
• *Les fouilleurs*, habitants des combes. Les fouilleurs vivent généralement dans des conditions misérables dans la pénombre humide des combes. Obligés de se défendre contre toutes sortes d'ennemis (créatures, végétaux, inondations, etc.), ils ont tendance à régresser et à mener une existence assez primitive.

• *Les ermites*, habitants des flancs des îlots-terres. Certaines communautés se sont installées à flanc de ravin, sur les parois qui séparent les combes des îlots-terres. Leur existence est tolérée par les Gnobelains, pourvu qu'elles veillent à l'entretien des escaliers et ascenseurs rudimentaires qui permettent d'accéder aux combes. Parmi ces communautés, citons : les Dissidents du Gouffre, les Prêtres de Mounh-Pah le Dieu Vertical, les Adeptes du Grand Saut, les membres de la L.A.H. (Ligue Anti-Horizontale), etc.

• *Les Traversants*, les voyageurs qui traversent Goferfinker. Comme il faut payer une taxe à chaque passage de pont, certains Traversantsont dû se résigner à demander un emploi aux Gnobelains afin de pouvoir espérer un jour quitter leur domaine.

Ilot-terre : Goferfinker est composé exclusivement de petits plateaux (les îlots-terres) séparés par des crevasses, des ravins et des gouffres (les combes).





Les îlots-terres sont le niveau supérieu de Goferfinker. C'est là qu'on trouve les villages, les ponts, le château des Gnobelains, etc.

Isaleriñes : reine-mère mythique qui aurait donné le jour aux Gnobelains. Ses enfants la craignent plus que tout !

Péage : le franchissement des ponts de Goferfinker est soumis à une taxation rigoureuse. Le montant des sommes demandées dépend de la qualité du « Traversant » (terme employé par les ponctionneurs), les raisons de sa présence, la solidité du pont qu'il veut emprunter, l'emplacement de ce pont (il est de notoriété publique que les tarifs s'élèvent de plus en plus au fur et à mesure que l'on approche du centre de Goferfinker !), et l'air du temps... car les Gnobelains n'hésitent pas à augmenter arbitrairement leurs tarifs de temps à autres.

Ponctionneur : les ponctionneurs sont les employés des Gnobelains chargés de percevoir les taxes de passage sur les ponts. La plupart sont des voyageurs égarés et désargentés qui n'avaient pas les moyens de payer leur traversée de Goferfinker.

Ponts : il existe des centaines de ponts de tous types qui enjambent les combes et relient les îlots-terres. Construits sous la direction des Gnobelains, ils vont de la simple passerelle de lianes au pont suspendu en métal, en passant par les ponts de pierre, les ponts-levis, etc. De ce point de vue, Goferfinker regroupe le plus grand choix de ponts que l'on puisse imaginer. Pour franchir ces ponts, il faut préalablement s'acquitter d'un péage auprès des ponctionneurs. Chaque pont appartient à un Gnobelain précis.

Régime politique : Goferfinker est soumis de fait à l'oligarchie des Gnobelains. Ceux-ci tirent au sort, chaque mois, lequel d'entre eux aura le droit de résider au château (lancer un d10 : 1) Amrâld, 2)Barn'Habé, 3)Drun, 4) Glix, 5) Gorkhol, 6) Herbert, 7) Insulf, 8) Pererdh, 9) Traggal, 0) Dispute entre les Gnobelains, relancez le dé dans 1d20 jours). Le « Maître du Château » a alors le droit de rendre la justice pour régler les différends qui pourraient opposer ses frères entre eux ou avec des Traversants. Lorsque les Gnobelains ne vivent pas au château, ils résident dans de petites maisons qu'ils décorent à leurs goûts, ou bien s'en vont soigner leurs rancœurs en entreprenant de grands voyages.

Traversant : nom donné à un voyageur qui n'a pas décidé de s'installer (définitivement en tout cas) à Goferfinker.

Comment arriver à Goferfinker... et en repartir !

... Goferfinker n'est pas le genre d'endroit où vous pouvez vous rendre en suivant une route immuable. Il n'existe nulle part, tout en étant un peu partout. Tous les témoignages des visiteurs de Goferfinker concordent au moins sur un point : le « passage » se produit toujours dans une vallée encaissée, après un orage, quand une brume étrange noie soudain tout le paysage. Lorsque la brume se dissipe, on se retrouve dans la mystérieuse contrée des combes et des îlots-terres. Les habitants de Goferfinker sont de toutes sortes et ne se limitent pas aux fameux « Gnobelains », dont on ne sait plus s'il s'agit d'êtres réels ou de créatures mythiques, tant les légendes qui courent sur leur compte sont difficiles à croire...

... Repartir de Goferfinker n'est pas une mince affaire ! Il faut d'abord faire appel à un « guideur », une espèce de charlatan-escroc-astrologue, qui, seul, peut indiquer au visiteur à quel endroit il doit se rendre pour retourner dans son univers. Le problème, c'est que pour se rendre là-bas, il faut toujours traverser divers ponts à péage, or les tarifs pratiqués dans ce pays sont abominablement prohibitifs ! Nombre de marchands aisés sont revenus de Goferfinker sans un sou de cuivre ! Il existe bien une autre solution, qui consiste à éviter les ponts en empruntant les escaliers vétustes et moussus qui s'enfoncent dans les profondeurs des combes et en remontent. Mais, les profondeurs de Goferfinker recèlent plus d'une créature féroce, et bien rares sont les aventuriers qui ont le courage de traverser le pays en empruntant ce chemin...

... Une fois arrivé au point indiqué par le guideur, il suffit d'attendre un orage. Une fois celui-ci terminé, il faut aussitôt courir pour s'enfoncer dans la brume qui succède à la pluie avant qu'elle se dissipe et — généralement — on se retrouve, à peu près, à l'endroit que l'on cherchait à atteindre...

Anvlin d'Estenar « Les choses qu'on raconte et celles qu'on dit » (Tome 3).

Gnobelains ?

... rès avoir rallumé sa pipe, le Sage Insulf retrouva un peu de calme.

« Gnobelain est un terme déformé par l'accent de la populace, mon jeune ami ! Entre nous et pour notre mère Isaleriñes, nous sommes des Nobelains, titre des héritiers (nombreux il est vrai) de l'Empire de Mille Lieues. Ce titre implique que, bien que nobles par notre naissance, nous avons les privilèges mais point les pouvoirs des Nobles à la cour de l'Impératrice. »

Ouïssant ces révélations, je mesurai avec émotion la confiance et l'estime que Insulf le Sage me por...

Seul fragment lisible d'un cahier lacéré, trouvé dans une sorte de mangeoire, près de la demeure d'Insulf-le-Sage.

Fragments réunis par
Fwouinn-le-parcheminé
Dessin:
Mouz d'Isnet & Didier Guiserix



L'œuf des ténèbres

Les aventuriers sont engagés par Pererdh afin de retrouver un œuf d'une taille impressionnante qui se trouverait quelque part dans les combes. Cette expédition sera pour eux l'occasion de découvrir quelques vieux escaliers, des lieux et des créatures étranges.

Note pour le MJ : l'œuf en question est en fait l'une des productions du Schgoul de guerre de Pererdh, qui n'a pas explosé. Comme il est hors de question de laisser ce dangereux objet dans la nature, le Gnobelain souhaite vivement le récupérer. Mais, cet œuf est également convoité par un groupe de guerriers mené par un alchimiste fou, qui souhaite analyser son contenu. Le seul problème, c'est que l'œuf en question contient un bébé Schgoul d'une voracité effarante (vous vous souvenez d'Alien ?)...

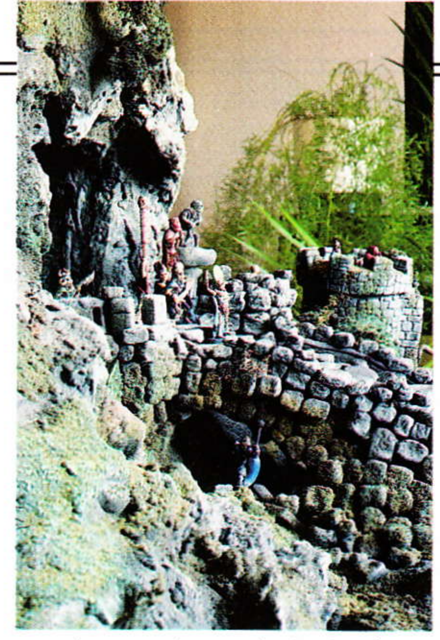
Le Ponctionneur et les amants

Le village d'Allena est coupé en deux par une faille profonde qu'enjambe un pont. Au milieu de ce dernier se dresse une tour dans laquelle vit Trax, le Ponctionneur et ses quatre gardes. Ce triste individu à la solde de Gorkhol demande une pièce d'or à toute personne qui franchit le pont. Idrila, une charmante jeune fille, et Vadrim, un sémillant garçon, vivent chacun d'un côté du pont. Ils s'aiment. Pauvres, ils ne peuvent se rencontrer qu'exceptionnellement. Vadrim confie aux aventuriers une lettre pour Idrila.

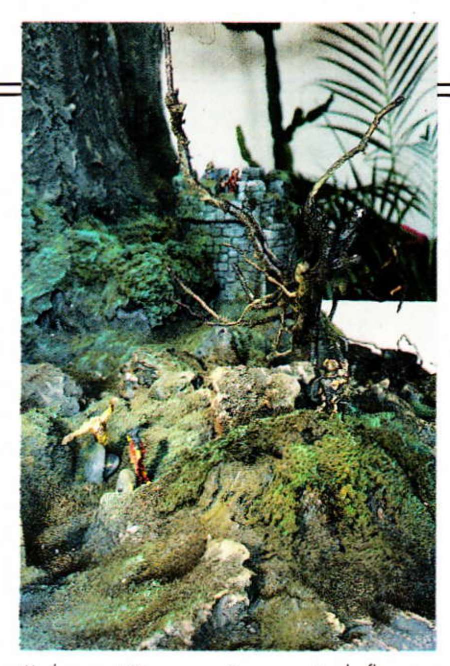
Note pour le MJ : Idrila a disparu ! Croyant avoir trouvé un moyen pour passer sans payer, elle a été capturée par Trax qui la tient enfermée dans sa tour. Mis sur la piste par le pinson apprivoisé de la jeune fille, les aventuriers auront-ils le courage de s'introduire chez Trax, au risque de s'attirer la colère de Gorkhol ?



Des décors existants (voir CB n° 51), sont noyés dans la base du dio avec du Polyfila. Les poudre à décors, très fines, uniformisent les éléments d'origines différentes. En bas de l'image, un «affleurement» de bande platrée, mise en relief par brossage de teinte plus claire, évoque la roche.



L'escalier est en briques de Plastibo «faites main». Les marches sont des dalles larges et plates, et le parapet en briques carrées. Noter la répartition de la mousse.



L'arbre peut être une racine couverte de flocage ou nue. On voit au premier plan la mousse rehaussée de peinture plus claire par brossage.

DIORAMAS: LES REGLES «AVANCEES»

Nous avons déjà parlé de dioramas dans le n° 51, mais cette fois-ci nous allons approfondir un peu plus le sujet en examinant «pas à pas» les matériaux et quelques techniques... N'oubliez pas que tous les «trucs» du monde ne remplaceront jamais la patience et la minutie. Mais voyons comment a été réalisé le diorama qui illustre cet article.



Ce diorama est une pièce imposante de près de 1m de long sur 70 cm de large. Sabase est en contreplaqué, afin qu'il soit assez solide pour être transporté.



Les portes sont en balsa. Elles ont été peintes de couleurs mélangées de blanc ou de gris clair, afin de ne pas obtenir un rendu trop pimpant.. La statue est une figurine peinte avec les même teinte que la roche.

LE MATERIEL

— Deux planches de bois (du contre-plaqué peut faire l'affaire).
— Des équerres métalliques.
— Quelques feuilles de «carton-plume» ou «Cadapak».
— Des morceaux de polystyrène expansé.
— Des bandes plâtrées.
— Du plâtre en poudre.
— Du «Plastibo» (pâte qui durcit en séchant).
— Du balsa.
— De la colle à bois.
— De la colle «cyanolite».
— De la litière à chat (propre!).
— Différents flocages («Woodland Scenic» ou «Libéron»).
— Du «Polyfila» (enduit servant normalement à reboucher les trous dans le bois).
— Des petites racines.
— De la peinture.
— De la place et beaucoup de sueur.

Vous pourrez trouver ces éléments en écumant les boutiques de maquettisme (ex: flocage), les pharmacies (pour les bandes plâtrées), les magasins d'articles de dessin (ex: Plastibo), les grandes surfaces bricolages (le polystyrène sert à l'isolation). Pensez aussi à la récupération.

LA BASE

Il faut un support à toute œuvre et c'est donc par celui-ci qu'il faut commencer.

— Les deux planches ont été assemblées à l'aide des équerres métalliques (et de quelques vis) afin de constituer le «sol» et le «fond arrière» du diorama.

— Une «boîte» (un vague cube) a ensuite été fabriquée en collant des morceaux de carton-plume entre-eux. Cette boîte a été collée à l'intersection du sol et du fond. Elle sert de «base» à la montagne du diorama. Vous pouvez très bien utiliser aussi des morceaux irréguliers de polystyrène que vous collerez en place; le carton-plume a juste été utilisé afin d'aménager une cavité à l'intérieur du «rocher».

LE DECORS

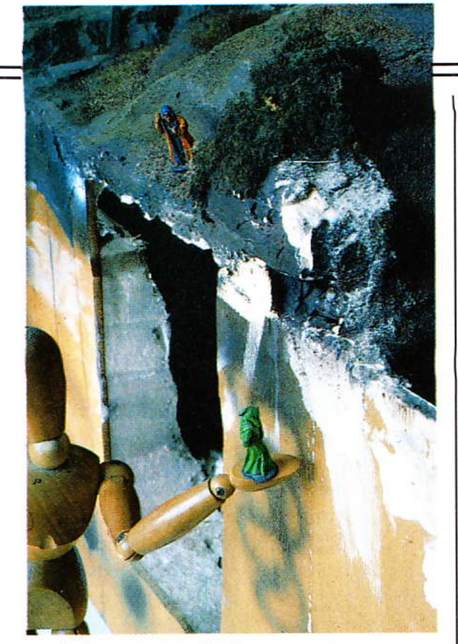
— Des morceaux de polystyrène ont été collés un peu partout afin de donner un aspect irrégulier aux reliefs. La rampe de l'escalier a également été réalisée avec du polystyrène. Les marches, elles, ont été modelées une par une (ainsi que les pierres et le «garde-fou»!) avec du Plastibo. Avec un peu de patience et peu de risques, cette méthode est idéale pour créer ruines et constructions rustres.

— Le sol, la boîte, le fond et les morceaux de polystyrène (sauf l'escalier) ont ensuite été «habillés» avec des bandes plâtrées

— Une fois les bandes sèches, elles ont été enduites avec un mélange de plâtre et de litière pour chat, qui a pour effet de créer de nombreux petits reliefs irréguliers qui donnent du «grain» au décor.

— Les endroits fragiles et ceux sur lesquels n'avaient pas été déposées des bandes plâtrées ont été enduits de Polyfila, une produit qui vient dur comme de la pierre en séchant.

— Le Polyfila a aussi été utilisé afin de former des rochers «doux».



Sur la face arrière, Gloz-le-vert examine un morceau de bande plâtrée apparent. On voit aussi, par l'ouverture, le polystyrène.

DETAILS

— Le plâtre, les bandes plâtrées et le Polyfila étant à base d'eau, il est éventuellement possible de «lisser» ces matières avec un peu d'eau afin de leur donner un aspect impeccable.

— On trouve dans le commerce toutes sortes d'éléments architecturaux en plomb, en plastique ou en plâtre (ex: les «ruines» du diorama présenté) qu'il est parfaitement possible d'intégrer dans un diorama. Utilisez alors du Polyfila pour les fixer dans le décors et faire disparaître leurs socles dans la «masse» du sol.

— Les portes du haut de l'escalier ont été taillées dans du balsa avant d'être fixées puis peintes dans le décor. Si vous êtes paresseux, vous pouvez toujours acheter les portes en tous genres qu'on trouve aujourd'hui dans le commerce (ex: Aquila).

— Les «statues» sont en fait de vieilles figurines peintes en gris (avec accentuation des reliefs).

PEINTURE

— Le décor a été recouvert d'une couche de peinture couleur «terre foncée» pour le sol et «roche sombre» (brun/gris foncé) pour les parties rocheuses. L'escalier, quant à lui, a été peint en gris sombre (attention, le Plastibo réagit mal à l'humidité).

— Les reliefs ont été accentués en les «brossant» avec un pinceau presque sec enduit d'une variante plus claire de la couleur de base (ex: brun rouge pour le sol brun foncé). Utilisez autant que possible un gros pinceau, car la surface à peindre est assez importante. Pour affiner les choses, vous pouvez superposer plusieurs «brossages» de plus en plus clairs, que vous appliquerez en touches de plus en plus légères.

— N'hésitez pas à utiliser des couleurs légèrement différentes par endroit, votre diorama n'en sera que plus réaliste.

— Laissez tout sécher pendant deux jours!

LA VEGETATION

A vous de voir si vous voulez que votre décors ait une ambiance «printannière» ou un aspect «désolé»...

— Les arbres: ce sont en fait de petites racines récupérées dans la forêt. Quand ces racines sont un peu trop claires, il suffit de les enduire d'un lavis sombre afin de leur donner une couleur réaliste. Par contre, quand elles sont trop sombres, il suffit de les peindre comme s'il s'agissait de figurines classiques. Pour donner du feuillage à un arbre, trempez sa partie supérieure dans un mélange (50/50) d'eau et de colle à bois, avant de la saupoudrer de flocage vert tendre. Recommencez plusieurs fois le processus jusqu'à obtenir l'épaisseur désirée. Inutile de vous fatiguer pour les arbres «morts»...

— Le sol: l'aspect dévasté a été obtenu en utilisant du flocage vert foncé. Les reliefs ont été accentués par «brossage» (voir plus haut), mais on peut aussi utiliser du flocage plus clair.

— Les mousses: elles peuvent être réalisées avec du flocage ou de la mousse d'arbre séchée, moulue finement au mixer.. N'en mettez que dans les interstices et sachez bien «doser» la quantité. Sur notre diorama, il y a ainsi beaucoup plus de mousse au pied de l'escalier qu'à son sommet.

FINITION

— Pour les cours d'eau, on utilise généralement de la résine. Les écoulements, par contre, sont réalisés avec de la cyanolite (produit est très toxique!

— Si vous êtes riche, saupoudrez par endroits de la «poudre à décor» (Libéron), votre sol n'en sera que plus convainquant. Ne forcez pas sur les doses cependant, cette poudre a tendance à adoucir les reliefs.

— Voilà. Vous pouvez ensuite passer une petite couche de vernis mat en bombe (sauf sur l'eau!) et votre décor est terminé!

Stylos, téléphones et traitement de texte
Bassot, Maniak & Joe "dernière minute" Casus
Pinceaux et truelles
Frédéric Bassot
Appareil photo et objectif de 50 «macro»
Yoëlle & Didier Guiserix

NOUVEAUTES:

Ce fut d'abord le grand calme... Ral Partha seule semblait ne pas avoir mis la clé sous la porte pour les vacances avec huit nouvelles références. Des blisters «classiques» (chien et loup/265, trois magiciens/263, «fauve»/264 et aventuriers/267), de l'excellente qualité habituelle. Par contre, la nouvelle gamme de monstres AD&D semble prometteuse. Non seulement elle est bien réalisée, mais elle respecte tout à fait les dessins du Manuel des Monstres, et surtout l'échelle des autres figurines. Finis les Trolls surdimensionnés (suivez mon regard), voici un vrai Troll (ref. 261) tel qu'il aurait toujours dû être! Idem pour le Mindflayer (ref. 259), le Géant (ref. 260) et le blister de 4 Orcs (ref. 262).

Cinq minutes avant le bouclage, voici soudain la tempête. D'une part les Space 1889,fabriquées pour GDW par RAFM, de belle qualité. Le dos de boite en couleur et un livret donnent les conseils de peinture. C'est rare... Chaque boite contient dix pièces. La première disponible est «Victorian Adventurers».

Deuxième arrivage: Prince August, avec une nouvelle série pour Bitume (et tout jeu post-apo), ref. BT 7, 8, 10 13 et 20, et la suite des Middle-Earth. Les ref. M91 et 92 sont un très sage doyen et une shamane du peuple des bois, fin de la série Mirkwood 1, les ref. suivantes, M93 à 102, viennent des Monts Gundabad ou Zalg, le Roi des Goblins, règne avec sa maîtresse sur sa garde Uruk Haï et son Grand Prêtre sadique, sur Akargin le sorcier, sur des goblins fous, des petits orcs démoniaques et des esclaves humains. Impressionnant, et toujours la même beauté, même dans l'horrible.



Le Mindflayer et l'un des Orcs de la nouvelle série de Ral Partha pour AD&D, sous l'œil d'un squelette géant (un vieux M16 Grenadier qui passait...)



Ça a l'air d'un Troll, ça a la taille d'un Troll, et C'EST un Troll, de Ral Partha pour AD&D.



Les figurines 1889 peuvent aussi convenir pour Cthulhu by Gaslight, ou même Maléfice. (RAFM, pour GDW).



Quatres des nouvelles figurines pour Bitume (Prince August).



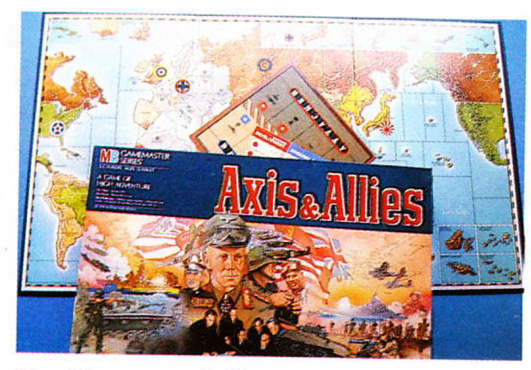
Doyen et Shamane du peuple des bois, sous la menace d'un soldat orc (Prince August).



Sur le Mont Gundabad, Zalg, le roi des Goblins, et sa compagne (Prince August).



Axis and Allies



Ne dites pas à Casus que je joue à A&A, ils me croient wargameur !

Vous connaissez peut-être World in Flames, le « mammouth » d'origine australienne qui permet de retracer l'ensemble de la Seconde Guerre mondiale. Vous connaissez sans doute Risk, qui a les honneurs, chaque fin d'année, d'une bonne dose de pub télévisuelle. Un seul point commun entre ce wargame et ce jeu de société : le but des joueurs est de contrôler le monde. Axis and Allies (que nous abrégerons dorénavant en A&A) se situe quelque part entre Risk et World in Flames. Une curieuse combinaison, qui donne un jeu finalement assez sympathique — mais surtout, surtout, que personne ne vienne prétendre qu'il s'agit d'un wargame ! Car un wargame, c'est un jeu de simulation : or dans A&A, la simulation est réduite à l'état d'abstraction, ou peu s'en faut. A&A n'est PAS un wargame. Tout au plus peut-on considérer le jeu comme une bonne introduction au wargame pour des rôlistes et autres profanes. Ce malentendu réglé, voyons le jeu d'un peu plus près.

Mégalo-américanomanie

Ouh là ! Quelle boîte monstrueuse !
Longue, large, épaisse ! Et d'autant plus difficile à transporter que les casiers à pions qu'elle contient n'ont pas de couvercle...
A propos de pions, chaque joueur dispose d'une foule sympathique de figurines en plastique. Chars, chasseurs, bombardiers, cuirassés, porte-avions, transports, sous-marins des cinq nations en présence (U.R.S.S., Allemagne, Grande-Bretagne, Japon, U.S.A.) ne différant malheureusement des uns des autres que par la couleur. Les pions soldats, eux, sont moulés de façon différente pour chaque nation. Toutes ces troupes se promènent sur une vaste carte du monde, au graphisme discutable, mais passons.
Pour remédier aux problèmes d'espace vital sur cette carte, chaque figurine peut se voir adjoindre des jetons que l'on place sous elle et qui représentent des figurines supplémentaires.
Cet impressionnant matériel fait un peu mégalomane (style *Le Dictateur*), mais A&A est fait pour se distraire — pour que des Américains se distraient : le jeu commence en mars 1942, car avant, ce n'était pas intéressant.

Que les dés soient avec vous !

Quel que soit le nombre de joueurs, les nations jouent dans le même ordre, qui fait alterner les armées de l'Axe et des Alliés. A propos, un tour de jeu ne correspond pas à une durée particulière.
D'abord, la nation fait ses achats de troupes fraîches avec les « billets de banque » (style Monopoly) qui lui restent. Le prix d'un pion dépend de son type, mais non de la nation. Le joueur peut alors décider de tenter la chance pour obtenir des « progrès technologiques » améliorant l'efficacité de ses pions : chaque dépense de cinq « unités de compte » donne droit à lancer un dé. Chaque dé qui fait 1 donne droit à un « progrès ». Ce système très aléatoire peut à mon avis être remplacé par l'achat d'un progrès (à tirer au sort) pour trente unités de compte.
Il y a en effet déjà bien assez de hasard dans ce jeu, au moment des combats. Ceux-ci ont lieu lorsque les pions d'une nation pénètrent dans une zone occupée par des pions adverses. Chaque type de pion a une valeur (de 1 à 4) en attaque et une en défense. Chaque joueur jette un dé par pion engagé : si ce dé est égal ou inférieur à la valeur du pion, l'adversaire doit éliminer un de ses pions engagés à son choix. Les jets de dés sont le plus souvent simultanés. S'il reste des survivants après un échange de salves, l'attaquant a le droit de se replier, ou de décider un nouveau round de combat.
Après les combats, les pions non encore utilisés peuvent bouger d'une zone amie dans une autre, puis les pions achetés au début du tour sont mis en place, enfin, la nation récolte un nombre d'unités de compte correspondant à la valeur des zones contrôlées.

A chacun sa spécialité

Chaque type de pion a des caractéristiques originales. Une grande partie de l'intérêt du jeu provient de l'obligation, pour un bon rendement, de combiner tous les genres. L'infanterie sert de chair à canon peu coûteuse, les chars sont nécessaires pour l'attaque, seuls des porte-avions garnis de chasseurs peuvent préserver des transports d'une attaque aérienne, etc.
Sous des dehors simplets, on s'aperçoit assez vite que le jeu recèle de vastes possibilités. Bien sûr, tout n'est pas parfait. Notamment, la possibilité de violer les neutralités au prix de trois unités de compte permet à l'Allemand de s'emparer facilement de Gibraltar. Je trouverai souhaitable que les neutres soient inviolables.
Mais en fait, le défaut le plus notable réside à mon avis dans la durée du jeu, qui peut être très longue. Les Alliés doivent s'emparer des deux capitales de l'Axe. Leurs adversaires doivent s'emparer de deux des trois capitales alliées, OU atteindre le chiffre global de 84 points de zones contrôlées (ils en ont 57 au début). Il peut être intéressant de fixer au départ un certain nombre de tours de jeu, au terme desquels on décidera du vainqueur selon la table qui indique les variations de puissance en % par rapport au début du jeu.
Mais on peut aussi jouer sans complexe et essayer des cas de figure « originaux ». C'est ainsi que j'ai vu les Américains menacer le Japon en passant par l'Alaska et la Sibérie, et les Japonais rater de très peu la prise de... Moscou !
On pourrait d'ailleurs décréter que Russes et Japonais ne pourront s'attaquer qu'après une déclaration de guerre décrétée au tour précédent. Cela éviterait notamment que l'Axe ne concentre tous ses efforts sur l'écrasement de l'U.R.S.S., après lequel la victoire aux points lui serait quasiment acquise.
Autre proposition : transformer carrément A&A en Diplo ! Les deux alliances sont rompues, chacun négocie avec chacun et l'on joue pendant un nombre de tours déterminés, au terme duquel le vainqueur est celui qui s'est le plus développé.
Ces idées sont évidemment à prendre ou à laisser et vous pouvez de votre côté élaborer toutes les règles qu'il vous plaira. L'important est de bien s'amuser : c'est le but de A&A, jeu de « pseudo-simulation ».

Frank Stora

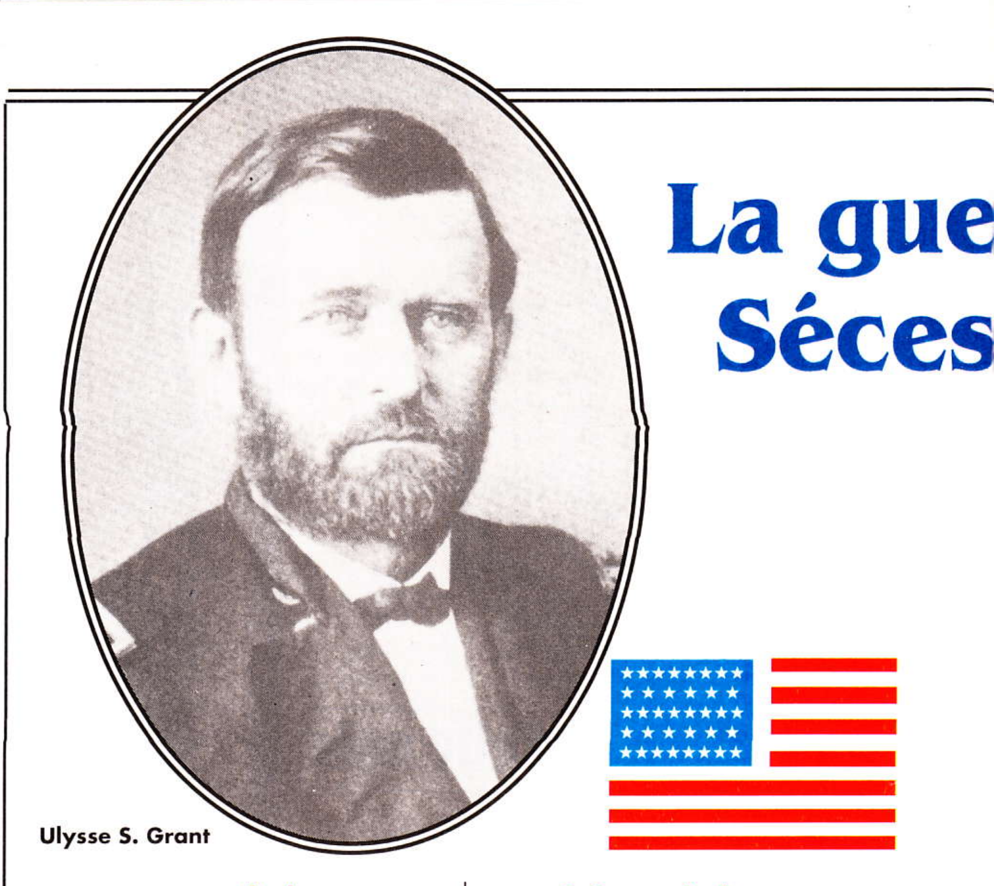
FICHE TECHNIQUE
Jeu de plateau en anglais édité par Milton Bradley (MB).
Sujet : la Seconde Guerre mondiale, à partir d'avril 42.
Prévu pour 2 à 5 joueurs, mais pas de diplomatie envisagée, même à 5.
Matériel : une grande carte du monde, cartonnée et divisée en zones ; des pions figurines représentant soldats, chars, avions, navires ; des « billets de banque » correspondant à la production industrielle des zones possédées, de nombreux dés.
Système de jeu : simple, laissant une grande place au hasard, sans pourtant que la stratégie soit absente.
Durée du jeu : peut être très longue, car la victoire (occuper les zones capitales adverses) n'est pas facile à obtenir.
En deux mots : ce n'est pas une simulation, mais c'est un jeu de plateau distrayant, où chance et réflexion ont leur part.



La gue Séces

Avec ce dossier, nous avons décidé de tenter une expérience. En effet, vous ne serez pas étonnés d'apprendre que la guerre de Sécession est, avec la Seconde Guerre mondiale, l'une des périodes qu'affectionnent le plus les wargameurs américains. Et pour cause : c'est l'un des rares conflits à avoir eu lieu sur leur propre territoire. Et ça laisse des traces... Nous autres, en Europe, sommes un peu blasés. Que voulez-vous, il y a plus de deux mille ans que nous nous battons sur notre sol !
Bref, aux Etats-Unis, les jeux sur cette période se vendent comme des petits pains, tout comme les livres, les albums et les souvenirs de toute sorte. En France, les amateurs de la guerre de Sécession sont bien peu nombreux, alors nous vous avons concocté ce dossier de présentation de la guerre en tant que telle et des principaux jeux à son sujet. Pour susciter votre intérêt et peut-être lancer cette période chez nous. Pourquoi pas ? La Guerre civile américaine est aussi passionnante que les guerres napoléoniennes, il serait donc vraiment dommage de la laisser dans l'ombre. Autre chose : ce fut une guerre très meurtrière. Les amateurs de « wargame/grosse bagarre avec plein de pertes de chaque côté et des pions qui volent dans tous les sens » devraient s'y sentir aussi à l'aise que les amateurs de subtils mouvements d'enveloppement.

Laurent Henninger



Ulysse S. Grant

Les origines de la guerre

La guerre civile américaine s'explique en fait par la différence de plus en plus aiguë existant entre la civilisation des États du Nord et celle des États du Sud. Depuis les années 1830, le fossé s'est creusé entre un Nord industrialisé qui commence à rivaliser avec les industries européennes, et un Sud dont l'économie repose encore essentiellement sur l'agriculture et dont les débouchés principaux (ceux du coton surtout) dépendent de l'Europe. Cette différence de civilisation se cristallise sur une question principale : l'esclavage.
L'esclavage est en 1860 la base de la société sudiste : société patriarcale et agrarienne qui revendique une certaine douceur de vivre à l'opposé de la folie industrialiste du Nord. Or, pour survivre et compenser l'épuisement des sols et répondre à la demande toujours croissante de coton, le Sud doit s'étendre et « exporter » son mode de vie. A l'inverse le Nord refuse cette « institution particulière », non pas pour des raisons antiracistes (les égalitaristes sont ultra minoritaires et, faut-il le rappeler, les Noirs ne conqueriront définitivement l'intégralité de leurs droits civiques que dans la seconde moitié du XXe siècle) mais parce que l'esclavage n'a pas sa place dans une société industrialisée fondée sur le travail salarié.
Les diverses tentatives de compromis ayant échoué, les États du Sud commencent à se demander sérieusement si leur avenir ne réside pas en dehors des États-Unis. Les élections de 1860 vont précipiter les choses. En novembre de cette même année le candidat du nouveau Parti républicain anti-esclavagiste, Abraham Lincoln, est élu président. Or, Lincoln a gagné les élections alors qu'il était minoritaire dans le Sud. La réaction sudiste ne se fait pas attendre : le 8 février 1861 sept États sudistes font sécession, ils sont bientôt onze. La Confédération est née.

Les débuts de la guerre

En faisant sécession, les États sudistes ne pensaient pas provoquer une guerre, mais un incident va mettre le feu aux poudres. Une fois la sécession proclamée, les nouveaux États confédérés vont en effet réclamer les stocks militaires de l'armée fédérale stationnés sur leur territoire. Or, si le changement de propriétaire se fait le plus souvent dans le calme, un fort maritime de Caroline du Sud (Fort Sumter) refuse de baisser le drapeau fédéral. Des coups de canons sont échangés. Le fort tombe. La guerre a commencé.

Les forces en présence

La disproportion des forces est inquiétante pour le Sud : les onze États confédérés sont peuplés de six millions de Blancs et de trois millions de Noirs. Les dix-neuf États du Nord rassemblent, eux, dix-neuf millions d'habitants. Entre les deux camps, quatre États sont initialement neutres. Favorables à l'Union, ce sont néanmoins des États esclavagistes, ils rejoindront rapidement le camp fédéral, c'est à dire le Nord par opposition aux confédérés du Sud. La guerre civile ne supporte pas les atermoiements !
La disproportion économique est encore plus grave : le Sud ne dispose que de peu d'industries et sa survie dépend de ses exportations de coton. Quant au Nord, c'est déjà un pays hautement industrialisé. En revanche, le Sud peut se targuer d'avoir une tradition militaire plus importante que celle du Nord : la plupart des élèves de West Point (le St-Cyr américain) sont des sudistes et une fois la guerre déclenchée, de nombreux officiers de l'armée régulière rejoignent leurs États d'origine. Enfin, le Sud combat pour son indépendance et ses citoyens sont plus motivés par le conflit.
Dans tous les cas personne n'est prêt pour cette

re de
sion



Robert E.Lee

Trop souvent oubliée en France, la guerre de Sécession (la « civil war » comme disent les américains) a profondément marqué l'histoire des États-Unis. En achevant définitivement l'unité des U.S.A. (même si tous ses États n'existent pas encore) cette guerre marque la première étape vers son émergence au rang de superpuissance.

guerre qui commence et, comme souvent dans un tel cas, chacun pense qu'elle sera courte.

L'apprentissage du conflit : la guerre, la fleur au fusil

L'immensité du champ des opérations (1 500 km de frontières communes) et son cloisonnement par la chaîne des Appalaches font que la guerre sera menée sur deux théâtres d'opérations qui, jusque dans la dernière année du conflit n'entretiendront pratiquement aucun rapport l'un avec l'autre. A l'est les armées s'affronteront sur un théâtre assez restreint (les deux capitales adverses, Washington et Richmond, ne sont distantes que de 150 km) aux infrastructures développées. En revanche, l'Ouest est beaucoup plus vaste et encore très sauvage.

Durant la première année de la guerre (de 1861 à septembre 1862) les deux camps n'ont pas de stratégies réelles si ce n'est de vouloir conclure rapidement. La prise de la capitale ennemie est alors l'unique but des protagonistes. Les efforts principaux auront donc lieu à l'est.

Dès l'été 1861, une première bataille oppose sur la rivière Bull Run les deux armées encore très indisciplinées. La victoire revient aux sudistes qui ne peuvent cependant pas l'exploiter. Cette défaite réveille le Nord qui, après avoir organisé l'armée du Potomac, la débarque aux portes de Richmond pour n'être repoussé qu'après une suite de batailles qui durera sept jours (juillet 1862).

Cette menace écartée, c'est le Sud qui reprend l'initiative avec le général Lee qui envahit le Maryland pour menacer la capitale fédérale. Les deux armées s'affrontent à Antietam (septembre 1862) en un effroyable match nul qui fait 25 000 victimes (le jour le plus sanglant de la guerre). Epuisée, l'armée sudiste doit abandonner son projet.

A l'ouest, les opérations vont se limiter aux alentours des seules voies de communication : les fleuves (Mississippi, Tennessee et Cumberland). En avril 1862, la bataille de Shiloh voit la victoire du général nordiste Grant qui s'assure ainsi la maîtrise du Tennessee.

A la fin de 1862, aucun camp n'a acquis d'avantages suffisants, mais les adversaires ont mis sur pied des armées considérables. L'année 1863 marquera le tournant du conflit.

1863, l'année clé

A partir de 1863, le Nord met au point une stratégie à long terme : le plan Anaconda. Il s'agit d'étouffer lentement le Sud par un blocus maritime et par le contrôle de cette grande voie de communication qu'est le Mississippi. C'est donc sur le théâtre ouest que porteront tous ses efforts.

Depuis avril 1862 l'embouchure du Mississippi est aux mains des nordistes après la prise de la Nouvelle-Orléans par une expédition maritime. Il ne reste en fait que la forteresse de Vicksburg qui soit encore tenue par les confédérés et qui permet aux États sudistes de l'Arkansas, du Texas et de la Louisiane de communiquer avec Richmond. En juillet 1863, les généraux nordistes Grant et Sherman s'emparent de cette forteresse à la suite d'une expédition combinée (navale et terrestre) très brillante. Le Sud est coupé en deux, mais surtout, le Nord a enfin trouvé des généraux de valeur en la personne de ces deux hommes.

A l'est en effet, aucun général nordiste ne semble être en mesure de s'opposer efficacement au général Lee. Bien qu'à chaque fois en infériorité numérique, Lee a infligé deux terribles défaites à l'armée du Potomac : à Fredericksburg (décembre 1862) puis à Chancellorsville (mai 1863). Mais Lee sait que le temps travaille contre la Confédération. Il veut tenter un grand coup qui lui permettrait de prendre Washington ou d'impressionner suffisamment les puissances européennes pour que celles-ci reconnaissent diplomatiquement le Sud, voire interviennent en sa faveur. En mai son armée pénètre en Pennsylvanie et affronte l'armée du Potomac à la bataille de Gettysburg (1-3 juillet 1863). Cette bataille, la plus importante de la guerre, dure trois jours. Au mépris de toute logique, Lee (qui était peut-être malade ce jour-là) s'entête à attaquer les fédéraux qui bénéficient pourtant d'une excellente position défensive. Le résultat est conforme à la logique. Les deux armées perdent environ 25 000 hommes chacune, mais l'armée de Lee est saignée à blanc et doit revenir en Virginie. Le Sud a joué sa dernière carte.

L'écrasement de la Confédération

Lorsque débute l'année 1864, la machine de guerre nordiste est définitivement mise en branle. Le commandement militaire est unifié sous les ordres de Grant qui confie à Sherman la direction des opérations de l'ouest tandis que lui-même s'opposera à Lee à l'est.

Deux énormes groupes d'armée de près de 150 000 hommes chacun sont aussi créés, ce qui donne sur les deux fronts une supériorité de deux contre un en faveur des fédéraux.

Pourtant, jamais la guerre n'aura été aussi dure car elle se transforme petit à petit en une effroyable guerre de tranchées très coûteuse en hommes.

A l'ouest l'avancée de Sherman est irrésistible. S'enfonçant en plein cœur du Vieux Sud il capture Atlanta en septembre 1864, puis après une infructueuse contre-attaque de son adversaire le général Hood, il effectue sa célèbre marche à la mer qui l'amène à Savannah en décembre, après avoir semé la désolation sur son passage (« La guerre c'est l'enfer » dira-t-il plus tard). Le Sud est une nouvelle fois coupé en deux.

A l'est en revanche, Grant est opposé à plus forte partie. En mai 1864 il affronte Lee lors des batailles du Wilderness et de Spotsylvania. Les pertes nordistes sont effroyables mais en proportion des effectifs, elles sont moindres que celles subies par l'armée de Lee. Si Grant n'arrive pas à battre Lee il est décidé à exterminer son armée

en une suite de batailles d'attrition. Et la boucherie continue lors de la bataille de Cold Harbor (juin 1864) pendant que le général Sheridan met à feu et à sang la vallée de la Shenandoah, le réservoir à grains de la Confédération.

Fin 1864 la situation est critique pour cette dernière. L'armée de Lee est assiégée à un contre trois devant Richmond et Petersburg. Quant à l'armée de Sherman elle remonte vers le nord pour faire sa jonction avec Grant. Le combat est sans espoir mais Lee et le président confédéré Jefferson Davis s'entêtent : Lee abandonne Richmond et Petersburg pour une ultime manœuvre, mais en avril 1865 il est encerclé à Appomattox avec 15 000 derniers fidèles. Le choix est triple : l'extermination, la dispersion de son armée en petits groupes de guérilla, ou la reddition. Lee choisit la solution la plus sage. La guerre est finie.

La victoire du Nord est totale : le Sud est ruiné et l'émancipation des esclaves est proclamée, mais après quatre ans de conflit toute l'Amérique est exsangue et marquée pour toujours par sa lutte fratricide. 620 000 Américains ont péri et la dernière victime sera Lincoln lui-même, assassiné par un fanatique sudiste en avril 1865 après avoir été réélu triomphalement en 64. Cependant, paradoxalement, la réconciliation entre les frères ennemis se fera plutôt bien, même si aujourd'hui encore le Vieux Sud américain revendique une façon de vivre particulière et que le mythe de «la cause perdue» est toujours vivace.

Jérôme Discours

BIBLIOGRAPHIE

Il existe très peu d'ouvrages français traitant de la guerre de sécession. On peut tout de même citer :

— *La guerre de Sécession* de B. Catton, chez Payot.

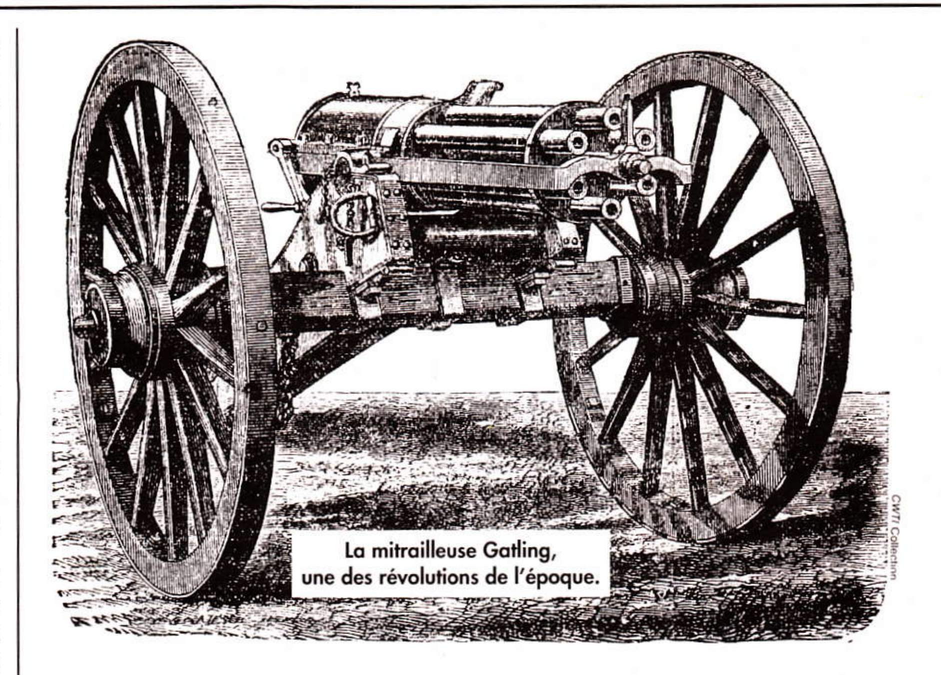
— *La guerre de Sécession* de J. Nere. Que sais-je ? n° 914.

Plus intéressants, les ouvrages en anglais (disponibles dans les librairies de langue anglaise) :

— Les deux trilogies de Bruce Catton (dont l'ouvrage cité plus haut n'est qu'une traduction tronquée) : *M. Lincoln's war* (Glory road/A stilness at Appomattox), *The centennial history of the american civil war* (The coming fury/Terrible swift sword/Never call retreat).

— La série d'ouvrages édités par Time-life books. Un travail monumental de 28 volumes consacrés uniquement à la guerre de Sécession ; de superbes ouvrages avec plans, photos d'époque et reproductions de dessins et de tableaux. Un souci du détail qui tourne parfois à l'obsession.

— Enfin, deux magazines américains exclusivement consacrés à cette guerre : *Civil war times illustrated* (P.O/ BOX 1863 Mount Morris, Illinois 61054-9943-U.S.A.), *Blue & Gray magazine* (P.O/ BOX 28685 ; Columbus, Ohio 43228). Le meilleur des deux, à mon avis, étant ce dernier, car ses numéros sont ciblés sur des campagnes particulières de la guerre.



La mitrailleuse Gatling, une des révolutions de l'époque.

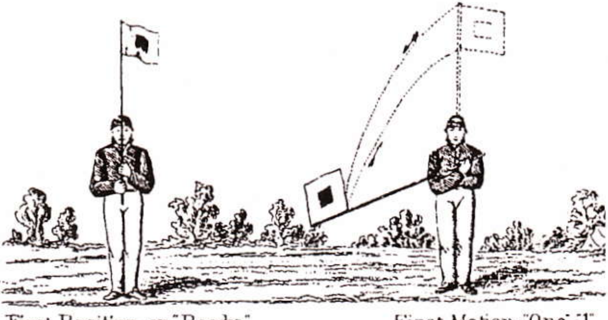
Les bouleversements militaires

La guerre de Sécession est à la charnière entre les conflits de type «napoléonien» et les guerres modernes. Elles comporte d'ailleurs des aspects tactiques et stratégiques communs à ces deux formes d'affrontements.

La guerre de Sécession a été la première guerre moderne de l'histoire. Aussi paradoxal que cela puisse paraître, elle n'a pas été considérée comme telle en Europe. Cela tient essentiellement à l'ethnocentrisme des militaires européens qui observaient d'un œil condescendant cette nation, sans traditions militaires, se déchirer dans une effroyable guerre civile qui, selon eux, ne pouvait en aucun cas exalter les valeurs traditionnelles du militarisme triomphant.

La décennie 1850 a été une période de croissance exceptionnelle. La population des États-Unis a augmenté de 35% et atteint 31 millions d'habitants, grâce à une formidable vague d'immigration. C'est le Nord qui en profite le plus. La Confédération ne compte en 1860 que 9, 5 millions d'habitants dont 3, 5 millions d'esclaves noirs. Alors que le Sud regroupe des États dont la richesse est fondée sur une économie agraire, le Nord possède déjà 65% de l'industrie lourde, les 9/10 des chantiers

C'est en 1862 que l'Union mit en place un organe de transmission à base de télégraphes mobiles.



navals et la majeure partie du réseau ferroviaire. Les États du Nord ont déjà développé une société capitaliste puissante fondée sur une industrie neuve et dynamique bénéficiant d'une main d'œuvre abondante et bon marché.

Les différents aspects de la conduite de la guerre

La guerre civile américaine est la première à opposer deux démocraties parlementaires. Ce ne sont pas des rois, ni des empereurs qui s'opposent pour quelques velléités hégémoniques ou quelque ambition personnelle, mais deux démocraties constitutionnelles qui le font pour des raisons culturelles, politiques et économiques.
Cette guerre n'est pas non plus conduite par les chefs des deux nations. Abraham Lincoln et Jefferson Davis représentent le pouvoir exécutif qui délègue la conduite de la guerre à des généraux. On reprochera d'ailleurs au président Lincoln, à certains tournants de la guerre, de s'immiscer dans la conduite des opérations militaires en exortant les généraux de l'Union à réaliser des objectifs en partie définis par lui.
Enfin, ce conflit est passé de la campagne type «guerre napoléonienne» à la guerre totale. Les deux capitales, Washington et Richmond, sont distantes de 160 km à vol d'oiseau. De 1861 à 1862 les deux camps vont chercher, sans succès, à conquérir la capitale ennemie, croyant ainsi faire capituler l'adversaire.
L'échec de cette stratégie a fait prendre conscience aux belligérants que la guerre ne pourrait être gagnée qu'en détruisant le potentiel économique de l'adversaire, ruinant du même coup son effort de guerre. C'est à partir de là que le Nord monta des opérations à l'échelle continentale afin de disloquer la Confédération et annihiler sa puissance économique.

La naissance d'une armée

Les États-Unis de 1861 ne sont pas à proprement parler une puissance militaire. Leur armée totalise 14 700 hommes. Les officiers supérieurs sont traditionnellement issus de grandes familles agrariennes du Sud.
Au début de la guerre, l'Union manquera cruellement d'officiers généraux. Les belligérants vont avoir recours au volontariat pour bâtir leurs armées. En juillet 1861, l'armée de l'Union opposait 186 700 hommes aux 112 800 de la Confédération ; en janvier 1862, 527 200 contre 258 600; en janvier 1863, 698 800 contre 304 100; en janvier 1865, 621 000 contre 196 000 et en mai 1865, l'armée de l'Union dépasse de million d' hommes.
Au total plus de deux millions d'hommes se sont engagés comme soldats dans l'armée de l'Union, dont 500 000 n'étaient pas natifs des États-Unis et 179 000 étaient Noirs. Compte tenu de la multiplicité des sources, on suppose qu'entre 750 000 et 1 200 000 confédérés ont participé à cette guerre.
Ces soldats sont loin d'être des professionnels. Ils sont pour la plupart assez médiocres et, en ce à qui concerne le Sud, sous-équipés. De 1861 à 1862, il y eut un manque chronique d'instructeurs qui fût compensé par la venue de cadres en provenance d'Europe, principalement d'Allemagne et d'Angleterre. Les régiments partaient souvent se battre après deux semaines d'instruction; on comprend aisément qu'ils aient été peu efficaces au combat, prompts à la déroute, même s'ils étaient parfois habités par une véritable rage de vaincre. Des archaïsmes subsistaient: certains riches patriotes «achetaient» des régiments dont ils se nommaient colonel. C'était là un moyen de se faire une réputation qui servirait ensuite à des fins politiques.

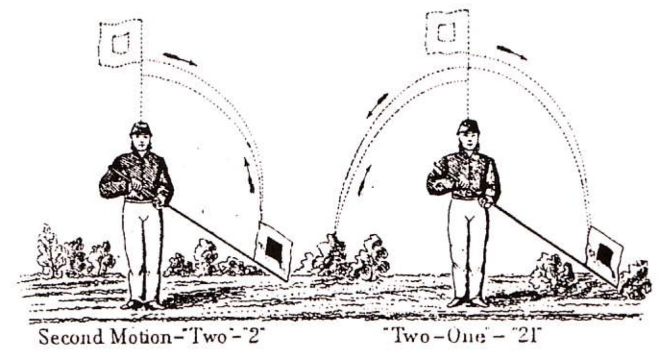
Des armes de plus en plus puissantes...

L'accroissement de la puissance de feu tient à l'apparition d'armes nouvelles résultant d'importants progrès techniques, notamment dans le domaine de la métallurgie.
A côté des *M 1854* et *1861 Springfield rifled musket* et du *P 1853 Enfields rifle* dont les cadences de tir restent faibles (en théorie 3 coups/ minute mais compte tenu de l'entraînement et du stress de la bataille, moins de 1 coup par minute), sont apparues de nouvelles armes beaucoup plus efficaces. Ce sont tout d'abord des carabines à chargement par la culasse, du modèle *Burnside et Sharps 1859*, les armes à répétition comme la carabine *Colt.56* calibre à six coups, la carabine *Spencer* dont le chargeur était dans la crosse et contenait sept balles et enfin la fameuse *Henry* ancêtre de la *Winchester*. Ses armes ont été commandées en masse par l'Union, la Confédération devant se contenter de les récupérer sur les morts ennemis ou essayer de les importer en brisant le blocus nordiste. L'artillerie fit de grands progrès avec l'apparition d'énormes pièces servant principalement dans les places fortes, sur les navires, sur rail et pour les sièges. A côté des canons d'origine anglaise comme les *Whitworth* et les *Brookes* à chargement par la culasse et les canons *Armstrong* dont certains dépassaient les 300 livres, les nordistes mettaient en production des pièces de 10' (254 mm), 15' (381 mm) et même 20 pouces (508 mm) réalisés par la firme Dahlgren.
Cette guerre fut l'occasion d'employer de nouvelles technologies. On vit ainsi l'apparition des navires cuirassés de rivière (voir Shot and Shell p.96), des mines terrestres et sous-marines, des armes à canons multiples comme celle du Docteur Requa, ancêtre de la mitrailleuse, et l'apparition de la mitrailleuse Gatling.

... provoquent une mutation dans les tactiques employées

La puissance de feu des unités augmentant, le choc n'est plus décisif. Bien au contraire, il se fait de plus en plus rare et n'est que le moyen de mettre en déroute une unité déjà fortement affaiblie, ou en infériorité numérique. La cavalerie ne joue donc plus aucun rôle sur le champ de bataille; on apprendra néanmoins jusqu'en 1864, aux régiments d'infanterie à se mettre en carré. Jamais une telle manœuvre n'aura effectivement lieu durant la guerre. La cavalerie ne sert plus qu'à éclairer, fourrager ou faire des raids sur les arrières de l'ennemi. Elle perd donc son rôle tactique pour ne conserver qu'un rôle stratégique.
Lorsqu'elle doit combattre dans un grand engagement, elle le fait à pied. C'est d'ailleurs durant la guerre de Sécession qu'on enregistra une chute vertigineuse des blessures par armes blanches. Les registres médicaux de l'armée du Potomac de 1864 montre que sur les 50 000 hommes touchés par l'ennemi, 25 soit 0, 05% le furent par des sabres et, 50 (0, 1%) par des baïonnettes. Seules neuf de ces blessures ont entraîné la mort. L'armée française aurait dû tenir compte de ces considérations...
La guerre de Sécession voit également la création de véritables corps spécialisés. Le génie devient une «arme» à part entière s'occupant des voies de communication, des sièges et des fortifications. C'est durant ce conflit que la fortification de campagne fait d'énormes progrès sur le plan technique et de l'efficacité, grâce à l'abondance d'ingénieurs de qualité. Enfin, l'Union crée en 1862 le Signal Corps, premier organe de transmission qui s'occupe d'assurer les communications entre les corps d'armée en marche, à l'aide de télégraphes mobiles.
Après la guerre, un seul état-major européen étudia ce conflit en profondeur et s'appliqua à en tirer les leçons: celui de l'armée prussienne. En 1870/71, cela leur profita de la façon que l'on sait...

Pierre Gioux



(Extrait deManuel of Signals)

Great Battles of the American Civil War

Ce système GBACW comprend quatorze simulations différentes et trois nouveaux jeux sont en préparation. Cependant, sur l'ensemble, neuf ne sont plus disponibles (si ce n'est d'occasion et pour des prix très souvent exorbitants).

Un des fleurons de SPI, cette série connut une petite période d'éclipse avec la disparition de la firme (ce qui explique que les neuf premiers jeux soient impossibles à trouver), mais depuis 1983 elle renaît de ses cendres grâce à TSR et la revue Strategy & Tactics qui se chargent de sa diffusion.

Considérant le peu d'intérêt des Français pour cette période de l'Histoire, ces jeux sont relativement peu connus chez nous alors qu'ils figurent outre-Atlantique parmi les best sellers. Il est temps de les redécouvrir, d'autant que le système est facilement adaptable à des conflits européens de la même époque (Crimée, campagne d'Italie de 1856, voire guerre de 1870). Avant de s'intéresser à chaque jeu en détail, attardons-nous un peu sur le système de base.

Le système central : simplicité et logique

Tous les jeux de la série GBACW obéissent aux mêmes règles de base auxquelles sont rajoutées, en fonction de la bataille recréée, des aménagements particuliers (selon le système règles de base/règles « exclusives »). L'échelle du jeu est très petite : environ 150 m par hexagone, 20 à 30 mn par tour, les pions représentent des régiments de 50 à 800 hommes, ou des batteries d'artillerie de 2 à 10 canons. Cela n'est pas, on le verra, sans poser certains problèmes, mais permet une véritable flexibilité dans la manœuvre.

La séquence de jeu est assez simple :

— phase de commandement du joueur 1
— phase de mouvement du joueur 1
— phase de feu défensif du joueur 2
— phase de feu offensif du joueur 1
— phase de mêlée
— phase de ralliement

Puis on recommence en alternant les rôles.

Le combat est très réaliste : chaque unité peut avoir un type d'arme différent, et son efficacité au feu dépend à la fois des caractéristiques de cette arme et de la portée à laquelle s'effectue son tir. Les pertes se comptent en « pas » de 50 ou 100 hommes selon les jeux, mais le résultat du feu peut aussi faire dérouter l'unité visée, la clouer sur place, ou lui faire rompre sa formation et la désorganiser.

Le réalisme du système tient aussi à la prépondérance accordée au feu sur le choc. Il existe ainsi trois possibilités de feu avant chaque phase de mêlée (feu offensif, feu défensif et une phase de feu défensif de mêlée, qui permet à une unité attaquée de tirer une ultime fois sur son attaquant) ; bonne simulation du fait que la guerre de Sécession vit pour la première fois l'arme à feu supplanter le choc pour emporter la décision.

Dernière excellente idée du système : les règles de commandement. L'importance du chef dans les guerres du XIXe siècle n'est plus à démontrer, or peu de jeux prennent cet élément en compte (peut-être par peur d'une trop grande complexité...). Dans le système GBACW les généraux ont une importance fondamentale car sans eux, les unités sont très handicapées dans leur déplacement. Tout d'abord, chaque régiment d'une même brigade doit rester dans le rayon de commandement de son chef. De même, chaque général de brigade ne peut évoluer qu'à une certaine distance de son général de division. Ce dernier enfin devra à son tour rester à portée de son chef de corps. Cette « viscosité » du mouvement oblige les joueurs à faire évoluer leurs unités au sein de leurs formations historiques et les empêche d'effectuer de grands mouvements de débordement, sans doute amusants mais totalement irréalistes.

Ces généralités du système ne doivent pas faire oublier son aspect évolutif : chaque nouveau jeu a rajouté ou éclairci des points de règles. Le talent de l'utilisateur consiste à prendre ce qui est bon dans tel jeu et de rejeter ce qui est mauvais pour faire ses règles idéales. Pour ma part, je conseille aux possesseurs de la série de jouer avec les tables de combat de *Rebel Sabers* quelque soit le jeu utilisé.

Les règles exclusives : fioritures mais parfois inflation

Un système unique, aussi perfectionné soit-il, ne peut prétendre simuler à merveille toutes les batailles d'un conflit. Pour pallier à cette lacune, tous les jeux de la série GBACW sont accompagnés de règles particulières.

Examinons ceux qui sont aujourd'hui disponibles.

Le premier jeu qui marque la renaissance de la série est **Gleam of bayonets,** simulation de la bataille d'Antietam (ou de Sharpsburg si votre cœur incline du côté confédéré).

Le 16 septembre 1862 l'offensive du général Lee dans le Maryland se trouve arrêtée par l'armée du Potomac aux ordres du général McClellan. Génial administrateur (l'armée du Potomac est sa « chose » et ses soldats l'adorent) McClellan n'est qu'un piètre combattant : timoré à l'extrême il ne semble pas réaliser que son armée de 90 000 hommes est deux fois plus importante que celle de Lee. Tout au long de la bataille il ne va engager son armée que de manière fragmentaire, se privant ainsi

de son atout numérique. A la fin de la journée, cette bataille sanglante (« the bloodiest day » disent les Américains) finit sur un match nul.
Dans un wargame, il est difficile à un joueur qui voit toutes les troupes de son adversaire sur la carte, de laisser échapper une telle occasion. Pour simuler l'incompétence du général nordiste, un astucieux système d'engagement a été mis au point: il est ainsi impossible au joueur fédéral de faire combattre toute son armée en même temps, même s'il a la possibilité de faire mieux que le pauvre McClellan.

Richard Berg, l'un des concepteurs les plus prolifiques de ces dernières années, est à l'origine de deux séries dont le but est de proposer chacune un système de jeu susceptible de recréer n'importe quelle bataille de la Guerre civile américaine: « Great Battles of the American Civil War » et « South Mountain ». Les amateurs de« napoléonien » vont apprécier.

Le second jeu de la série, **Terrible Swift Sword,** concerne la bataille de Gettysburg qui opposa ces deux mêmes armées durant trois jours en juillet 1863. De tous les jeux de la série, c'est probablement le meilleur, du fait des larges possibilités laissées aux deux joueurs. Gettysburg fut une bataille de rencontre au cours de laquelle les deux armées arrivèrent peu à peu sur le champs de bataille et atteignirent 130 000 hommes le dernier jour. Les adversaires sont donc maîtres du placement de leurs unités et peuvent choisir d'affecter leurs renforts à tel ou tel endroit. Importante différence avec le jeu précédent, où les deux armées étant déjà déployées face à face, les joueurs ne disposaient que d'une faible marge de manœuvre.
Ces deux premiers jeux sont superbes mais ils souffrent d'un inconvénient qui en rebutera plus d'un: ce sont des monstres! Le premier compte huit cents pions effectifs (c'est-à-dire sans compter les marqueurs divers), le second autant de pions et dure environ deux cents tours de jeu. Le réalisme et la précision ont leurs mauvais côtés...
Pour éviter ce problème, les joueurs qui veulent finir une partie en un après-midi peuvent jouer à **Pleasant Hill,** paru dans Strategy & Tactics n° 106 (mars/avril 86). Cette petite bataille de la campagne de la Red River est en outre une très bonne initiation au système.

Les évolutions récentes du système

R. Berg semble être en ce moment dans une intense période créative mais dans ses deux dernières parutions il a fait évoluer son jeu dans une direction qui me semble contestable. Depuis **Rebel Sabers** (paru en 1986 chez TSR) et surtout **Horse Soldiers** (paru dans Strategy & Tactics n° 119) le thème est celui des combats de cavalerie. Or, s'il est une guerre qui vit pour la première fois la disparition du cavalier comme élément essentiel du champ de bataille, c'est bien la guerre de Sécession. On se demande pourquoi M. Berg insiste tant sur cet aspect du conflit.
De plus ses deux derniers jeux sont compliqués: les règles relatives aux cavaliers s'accumulent, le soin du détail est poussé à l'extrême: les cavaliers peuvent ainsi se déplacer de cinq manières différentes: en ligne, en colonne, au pas, au trot et au galop. Bref, le système, dans sa dernière formule, devient beaucoup moins jouable et intéressant. *Horse Soldiers* a même totalement transformé les phases de jeu en faisant éclater la séquence de jeu rigide (une unité peut à présent tirer, se déplacer et effectuer un combat de mêlée dans l'ordre de son choix). Cette nouveauté n'a cependant pas l'air de fonctionner de manière réaliste: cette règle a-t-elle été suffisamment testée?

Une question se pose alors: qu'en sera-t-il de la suite?
Deux nouveaux jeux sont en effet annoncés: la bataille de Cedar Creek et surtout un jeu sur les deux batailles de Bull Run (21 juillet 1861, puis 29 août 1862). Ces deux jeux seront-ils l'occasion d'un retour à des règles plus simples et plus logiques, ou bien l'inflation des règles va-t-elle se poursuivre? Réponse dans quelques mois.

Jérôme Discours

Pour mémoire et pour les collectionneurs

— *Terrible Swift Sword n° 1*... L'ancêtre: 1976-SPI, épuisé.
— *Stonewall*... S&T n° 67-1978, épuisé.
— *Bloody april* (la bataille de Shiloh)... 1979-SPI, épuisé.
— *Drive on Washington*... 1980-SPI, épuisé.
— *Pea ridge*... 1980 SPI, épuisé.
— *Wilson's Creek*... 1980-SPI, épuisé.
— *Jackson at the crossroads*/La bataille de Corinth (2 jeux dans une boîte)... 1981-SPI, épuisé.
— *Cedar Mountain*... S&T n° 86 1981, épuisé.
— *Gleam of bayonets*... 1983 TSR, épuisé.
— *Terrible Swift Sword n° 2*... 1986 TSR.
— *Pleasant Hill*... S&T n° 106.
— *Rebel Sabers*... 1986 TSR.
— *Horse Soldiers*... S&T n° 119.
A venir:
— *Cedar Creek*... SDI.
— *1st & 2nd Bull Run*... SDI.

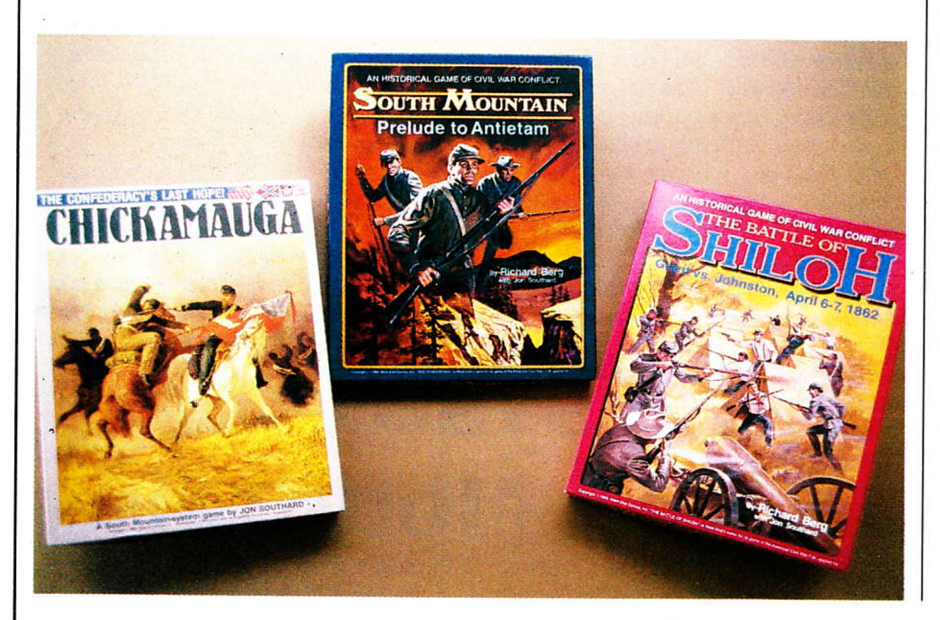
Le système South Mountain

Le système South Mountain a été créé par Richard Berg, l'auteur des jeux de la série GBACW. Il existe à l'heure actuelle trois jeux disponibles dans cette série.
— **South Mountain** proprement dit, traite de la bataille qui précéda celle d'Antietam. Mc Clellan, général en chef de l'armée du Potomac, rate ici l'occasion de couper en deux l'armée de Virginie commandée par le général Lee.
— **The battle of Shiloh** oppose dans la vallée du Tennessee les généraux Johnston et Grant. Johnston cherche à mettre un terme à deux mois de défaites sudistes et à reconquérir l'ouest du Tennessee. Il surprend au petit matin, avec 40 000 hommes, l'armée de Grant, composée de jeunes recrues, et essayera en vain de la couper de son lieu d'embarquement sur le Tennessee.
— **Chickamauga** voit s'affronter le général Rosecran commandant en chef de l'armée de Cumberland et le général sudiste Bragg commandant en chef de l'armée du Tennessee. Bragg cherche à empêcher la progression de adversaire en Géorgie. Il contourne l'armée du Cumberland et les deux armées se rencontrent sur les bords de la rivière Chickamauga. Ce jeu diffère un peu des autres car il comporte une phase de commandement et de planification, où les joueurs déterminent le nombre de points de commandement qu'ils assignent à chaque aile, afin de déterminer si elles peuvent coordonner leurs actions et si elles peuvent réagir rapidement aux dangers qui les menacent.

Le système de jeu

L'échelle est variable selon les jeux. Un hexagone fait entre 190 et 270 yards et le tour de jeu représente 45 minutes à une heure.
Chaque pion représente une demi-brigade d'infanterie ou de cavalerie, ou encore un groupe d'artillerie divisionnaire.
Seules peuvent s'empiler les demi-brigades de la même brigade.

Ces demi-brigades sont commandées par des généraux de divisions eux-mêmes commandés par des généraux de corps.
La base des règles est la même pour tous les jeux, seules changent les règles spécifiques qui servent à simuler certains aspects historiques de ces batailles. C'est le cas notamment des règles d'alerte pour Shiloh ou des règles de commandement pour Chickamauga. La séquence de jeu est toujours la suivante : phase de mouvement, feu défensif, feu offensif, mêlée et enfin phase de réorganisation.
Tout comme pour GBACW les unités possèdent un front, deux flancs et un arrière. Cela est très important pour le mouvement et cela joue surtout un rôle crucial sur les effets du combat.
Chaque demi-brigade possède trois potentiels : une force de mêlée, un bonus de tir et un bonus de moral. Les potentiels de mouvement sont les mêmes pour chaque type d'unité.
Les unités possèdent quatre à six «pas» de cohésion. Cela représente les pertes qu'elles peuvent subir. La perte de ces pas réduit l'efficacité du tir, du combat en mêlée et rend plus difficile la réussite des tests de moral. A la différence des jeux du système GBACW, il n'existe pas de déroute ni de désorganisation. Si l'unité rate son test de moral elle perd des points de cohésion supplémentaires. Lorsqu'une unité a perdu quatre pas de cohésion elle ne peut plus attaquer et est obligée de retraiter. Durant la phase de réorganisation les unités qui n'ont pas bougé ni combattu peuvent récupérer un pas de cohésion.
La résolution des tirs et des mêlées est relativement simple.
Pour les tirs, tout d'abord : le joueur jette deux dés à six faces auxquels il ajoute et retire des modificateurs (distance, terrain, nombre de cibles, tir en enfilade etc.). Le résultat est exprimé sous la forme de perte de pas de cohésion avec possibilité de retraite.
La mêlée : compte tenu de l'échelle du jeu, une unité peut attaquer deux hex. qui lui sont adjacents, à la fois. Cela permet d'utiliser à fond le potentiel de mêlée de certaines unités qui est très élevé. Ce potentiel varie entre 1 et 6 selon les unités. Les unités en défense ont la possibilité de retraiter avant l'assaut ; pour cela elles doivent réussir un jet sur la table de retraite. Le calcul de la mêlée se fait à l'aide d'un rapport de force classique. Les généraux présents au combat peuvent être tués à l'issue de l'engagement. La perte d'un leader modifie la structure de commandement. Il doit être remplacé et pendant ce temps les unités hors commandement ne peuvent plus attaquer. Il est à noter que les leaders modifient l'efficacité des troupes pour les tirs, les mêlées et les tests de moral.



En conclusion

Ce système de jeu est moins long à jouer que celui de GBACW. Il permet d'aborder rapidement de grandes batailles comme celle de Shiloh. Ces jeux s'adressent à des joueurs de niveau moyen qui voudraient étendre leurs centres d'intérêts à la guerre de Sécession. Ils sont de belle facture et plaisants à jouer. Mais je les trouve, pour ma part, beaucoup moins ludiques que ceux du système GBACW.
L'échelle ne permet pas de sentir la masse des troupes engagées et les problèmes de commandement qui en résultent, le système de résolution des tirs reste trop sommaire, le «brouillard de la guerre» n'existe pas car il y a trop peu de pions, et il est impossible de constituer des réserves, de faire des escarmouches, d'élaborer des tactiques retorses combinant les effets du terrain, de l'armement ou du moral des unités ; bref il manque peut-être une âme à ces jeux...

Pierre Gioux

FICHE TECHNIQUE

• South Mountain—prelude to Antietam
Éditeur : West End Games.
Auteur : Richard Berg.
Sujet : bataille de South Mountain le 14 septembre 1862.
Échelle : 1 pion = 1 demi-brigade ou un groupe d'artillerie, 1 hex. = 240 yards.
Tour de jeu : 45 minutes.
Matériel : 1 carte 87 cm x 56, 3 cm, 200 pions, 2 scénarios + 1 variante.
Originalité : possibilité pour le joueur sudiste de commencer le jeu et d'effectuer ses mouvements secrètement. Les unités sudistes ne sont révélées au joueur nordiste que sous certaines conditions (combat, tir, mouvement en terrain clair, etc.).

• The battle of Shiloh
Auteurs : Richard Berg et Jon Southard.
Éditeur : West End Games.
Sujet : bataille de Shiloh du 6 et 7 avril 1862.
Échelle : 1 pion = 1 demi-brigade ou 2 batteries d'artillerie, 1 hex. = 190 yards
Tour de jeu : 1 heure
Matériel : 1 carte de 87 cm x 56, 3 cm, 300 pions, 5 scénarios.
Originalité : système d'alerte et possibilité de déploiement secret pour le joueur nordiste.

• Chickamauga — The Confederacy's last hope
Auteur : Jon Southard.
Éditeur : West End Games.
Sujet : la bataille de Chickamauga le 19 et 20 septembre 1863.
Échelle : 1 pion = 1 demi-brigade ou 2 batteries et artillerie, 1 hex. = 270 yards.
Tour de jeu : 1 heure
Matériel : 1 carte 87 cm x 56, 3 cm, 200 pions, 4 aides de jeu, 3 scénarios.
Originalité : système de commandement très avancé pour simuler les difficultés de coordination entre les ailes. De loin le plus intéressant des trois jeux.

Parce qu'elle annonce les « guerres totales » du XXème siècle, on ne peut pleinement comprendre la guerre de Sécession qu'en la jouant au niveau stratégique .



Les simulations stratégiques de la guerre

Si la guerre de Sécession figure parmi les sujets les plus traités par les créateurs de jeux de simulation, il n'existe paradoxalement que peu de jeux traitant du conflit dans son ensemble, c'est-à-dire au niveau stratégique. On peut trouver aujourd'hui plus d'une quinzaine de titres concernant diverses campagnes ou batailles de cette guerre, alors que seuls trois jeux stratégiques étaient, à ma connaissance, disponibles en France il y a peu de temps. Ces trois titres sont **A House Divided** (GDW), **Grand Army of The Republic** (Task Force Games) et The Civil War (VG). Et encore ce dernier n'est plus importé à l'heure actuelle. Quelques exemplaires existent encore peut-être dans certaines boutiques, la plupart n'en ayant déjà plus. C'est le moment d'utiliser les petites annonces de CB... ou d'avoir de la chance. Mais inutile en tout cas d'aller importuner l'importateur, Jeux Actuels. Quant à House Divided, qui était épuisé depuis longtemps, il sera de nouveau réédité fin septembre. Il devrait être disponible chez nous dans le courant de l'automne.

Cette pénurie de titres s'explique sans aucun doute par la difficulté à simuler un conflit aussi riche. La guerre de Sécession annonce les grands conflits mondiaux de notre siècle. Mais, guerre du XIXe siècle, elle conserve encore un aspect humain : l'homme, pas encore la machine, est aux commandes. Les opérations sont longues, le « brouillard de la guerre » important. Ce conflit reste le dernier dont nous nous souvenions encore à travers des images d'Epinal.

Les jeux simples

Les trois jeux cités plus haut ne sont pas du tout en compétition, ils se situent chacun dans une catégorie différente, et sont susceptibles d'intéresser des joueurs de toutes catégories.

• **A House Divided** est, des trois, le jeu le plus simple et le plus jouable ; c'est aussi probablement le plus amusant.

Le terrain de jeu est formé de zones (représentant les villes principales) reliées par des routes, des rivières ou des voies ferrées. Les pions représentent approximativement des corps d'infanterie (de 10 000 à 15 000 hommes) ou de cavalerie ; l'infanterie se subdivisant en unités de milice, de réguliers ou de « cracks ».

Le système de jeu est particulièrement simple (six pages de règles) : chaque joueur jette un dé qui indique le nombre de piles d'unités qu'il pourra déplacer pendant ce tour. Une fois activée, une unité peut se déplacer d'une zone si elle emprunte une route, de deux si c'est une unité de cavalerie ou si elle emprunte une voie ferrée ou la rivière. A la fin de son mouvement, elle combat les adversaires avec qui elle est empilée. Le combat est lui aussi très simple : chaque unité engagée donne droit à un tir dont l'efficacité dépend de l'entraînement du tireur.

Pour gagner, le nordiste doit capturer les principales villes du Sud et le joueur confédéré gagne en capturant Washington ou un nombre important de villes du Nord, ou bien en empêchant le Nord d'atteindre ses objectifs.

Si ce jeu est particulièrement réussi, ça n'est pas pour autant une bonne simulation de la Guerre civile américaine : il n'y a pas (ou peu) de règles économiques, et des facteurs fondamentaux de la guerre (comme la guerre navale) sont laissés de côté.

• **Grand Army of the Republic** vise plus à simuler la guerre d'un point de vue global. Il existe ainsi des règles économiques (chaque zone rapporte annuellement un revenu qui sert à acheter des troupes, des bateaux, des forts...), et la guerre navale est sérieusement représentée. Cependant, la qualité du matériel de jeu est assez médiocre et la règle, à force de vouloir trop bien expliquer, finit par compliquer des mécanismes qui sont finalement très simples (36 pages de règles alors qu'une quinzaine, mieux pensées, auraient suffi).

Ce jeu est, malgré ses défauts, une assez bonne introduction à la guerre de Sécession et recèle quelques bonnes idées : les joueurs peuvent ainsi essayer d'acheter des avantages spéciaux (« progrès scientifique », « économie plus forte » etc.) qui les aideront à vaincre, enfin le joueur nordiste doit avoir gagné la guerre avant d'avoir livré un certain nombre de batailles, ce qui simule bien la réalité historique : le Nord devant gagner avant que la Confédération n'apparaisse comme un véritable Etat aux yeux du monde.

Le meilleur

Des trois jeux, c'est probablement **The Civil War** qui est la meilleure simulation de la guerre de Sécession.

Meilleure, tout d'abord, en raison du matériel proposé. Comme à son habitude, Victory Games a fait les choses d'une manière impeccable : la carte est superbe et très fonctionnelle (et on retrouve les hexagones que les deux jeux cités plus haut avaient délaissés), les aides de jeu très lisibles et les pions agréables.

Mais meilleure surtout parce que les joueurs ressentent vraiment ce que les présidents Lincoln et Davis ont dû ressentir lors des sombres années 1861-1865.

Civil War est en effet une véritable course contre la montre pour les deux joueurs. A plusieurs reprises au cours du jeu, le nordiste doit comptabiliser ses points de victoire et les comparer à la réalité historique. Or, si le compte n'est pas atteint au tour de novembre 1864 la partie est perdue pour lui (Lincoln perd les élections et les confédérés obtiennent la paix). Les joueurs ont aussi toutes les raisons de s'arracher les cheveux, car il leur est pratiquement impossible d'effectuer en un tour de jeu toutes les actions qu'ils auraient voulu entreprendre. Ainsi, lorsqu'à chaque phase les joueurs tirent deux dés pour savoir qui jouera en premier, un « double » malencontreux peut immédiatement mettre fin au tour. Dans tous les cas, les unités ne peuvent pas bouger à tous les tours, puisque chaque joueur, après avoir décidé au tour précédent dans quel théâtre d'opération (est, ouest ou trans-Mississippi) il souhaitait effectuer son effort principal, dispose pour chaque théâtre d'un

certain nombre de points de commandement. Ces points sont dépensés lors de chaque action (entrée de renforts, déplacement d'unités, construction de forteresses...). Or il y a toujours plus d'unités présentes que de points disponibles. Cruel dilemme !

Une simulation... totale

Tout est simulé dans ce jeu ! La guerre navale a presque autant d'impact que la guerre terrestre (si le nordiste ne la maîtrise pas, ou oublie ses bateaux, il n'a pratiquement aucune chance de gagner la guerre dans les délais). Les règles de blocus naval permettent d'asphyxier le Sud, mais ce sont surtout les règles de commandement qui sont les plus intéressantes. Chaque général important de la guerre (et même certains généraux pas si importants que cela, voire totalement incompétents) est représenté par un pion, comprenant une valeur d'initiative (le nombre de points de commandement nécessaires pour l'activer), une valeur de tactique (les modifications qu'il entraîne lors des batailles) et une valeur stratégique (le nombre de fois qu'il pourra rejeter un dé de résolution d'un combat qui ne lui plaît pas). Le joueur ne connaît pas la valeur de son général avant de l'utiliser, et il est parfois nécessaire de le limoger une fois son incompétence mise en évidence (ce qui coûte là encore des points de commandement). Enfin, les généraux évoluent : la plupart débutent au rang de général de brigade (une étoile), et, après chaque bataille, ils peuvent monter en grade, ce qui modifie leurs valeurs (parfois en mal) et le nombre de troupes qu'ils pourront commander. Le niveau maximum pouvant être atteint est de quatre étoiles, seuls Grant et Sherman pouvant atteindre ce grade.
Bien qu'il n'y ait (avait !) que trois simulations stratégiques de la guerre, elles sont de qualité. Je conseille cependant aux vrais amateurs d'histoire et de réalisme d'essayer de se procurer Civil War en priorité. Priorité car ce jeu est déjà disparu de la plupart des boutiques (et probablement pas victime de son succès...) et il serait dommage de se priver d'une telle réalisation.

Jérôme Discours

FICHES TECHNIQUES

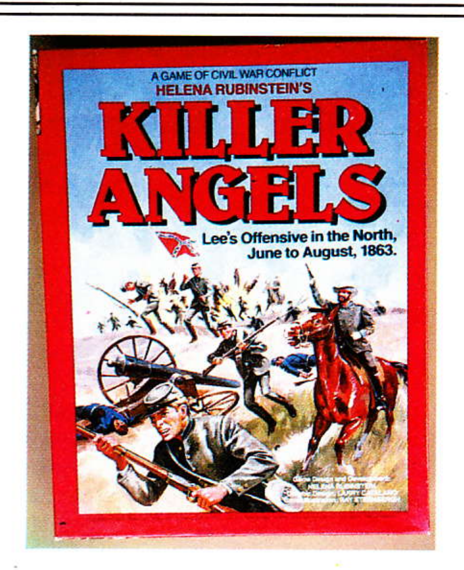
A House Divided
Éditeur : GDW 1981
Design : Franck Chadwick (le concepteur d'Europa)
Complexité : très simple
Matériel : 160 pions, 6 pages de règles.

Grand Army of the Republic
Éditeur : Task Force Games 1988
Design : Roger Nord
Complexité : simple
Matériel : 216 pions, 90 cartes à jouer, 36 pages de règles.

The Civil War
Éditeur : VG 1983
Design : Eric Smith
Complexité : difficile
Matériel : 520 pions, 56 pages de règles

Killer Angels

Ou quand le jeu de guerre devient outil de compréhension de l'histoire



Les campagnes représentent l'échelon intermédiaire entre les « batailles » et « la guerre ». Celle qui est simulée ici est la campagne de 1863 en Pennsylvanie, celle qui aboutit à la bataille de Gettysburg. Ce wargame est, d'autre part, l'oeuvre d'une femme, ce qui est rare, et il est loin d'être simple...

Killer Angels est une simulation à part. C'est d'abord la création d'une femme or, si de nombreuses étudiantes s'intéressent aux questions de Défense et d'histoire militaire, on en rencontre peu dans le domaine du wargame.
C'est ensuite un jeu qui fut, dans sa première forme, présenté avec succès comme thèse d'histoire militaire devant des professeurs qui considèrent souvent les wargameurs comme des « rigolos ». C'est enfin un jeu qui met l'accent sur un point fondamental de la guerre (souvent oublié par les créateurs) : la bataille n'est que l'aboutissement

Lee vs Grant

le début de la fin

Lee vs Grant est un jeu intéressant à plus d'un titre. Il simule la campagne du printemps 1864 en Virginie, pendant laquelle s'affrontèrent les deux meilleurs généraux de la guerre, Robert E. Lee et Ulysse S. Grant.

Un peu d'histoire

De début mai à mi-juin 1984, l'armée nordiste du Potomac va tenter d'en finir avec un adversaire qui la nargue depuis trois ans, et contre lequel elle n'a jamais remporté aucune victoire décisive. Or, plus que jamais, une victoire est nécessaire : les élections présidentielles approchent et, si la guerre s'éternise, les démocrates pourraient fort bien battre Lincoln et mettre fin aux hostilités. Rappelé du théâtre d'opérations ouest, le général Grant a deux objectifs : écraser Lee et capturer Richmond.
Cette campagne est l'une des plus étonnantes de la guerre. Jamais le contraste n'aura été plus grand entre les opérations stratégiques, très rapides et très mobiles (cinq batailles livrées en un mois et demi, sur près d'une centaine de kilomètres) et les opérations tactiques (les batailles), au cours desquelles les combattants inventent la guerre de tranchées. Le résultat est, lui aussi, très étonnant, car à mi-juin, Grant n'a remporté aucune victoire (il a même été sévèrement battu à deux reprises), mais par une suite de mouvements de débordement, il a acculé Lee devant Richmond. La guerre est presque terminée.

d'un long travail administratif et d'une campagne de mouvement et lorsqu'elle est enfin livrée son résultat est prévisible. Les batailles sont souvent gagnées avant d'avoir lieu.
Killer Angels (qui tire son nom d'un roman de Michael Shaara) simule la campagne de 1863 de Lee en Pennsylvanie, qui aboutit à la bataille de Gettysburg. Le jeu se présente en trois livrets de règles : unpour le jeu de base, un second pour le jeu avancé et le troisième pour simuler toute la campagne. L'ensemble des règles fait 83 pages. C'est beaucoup mais une bonne partie est consacrée aux scénarios, et les mécanismes de jeu sont longuement expliqués.
Les joueurs incarnent les commandants en chef des armées ennemies, or Lee et Meade (le général en chef du Nord) passèrent plus de temps à donner des ordres à leurs subordonnés et à obéir (ou non...) à ceux du pouvoir politique, qu'à diriger des batailles. Le système de jeu reflète parfaitement cela. Alors que les règles de combat sont vues d'assez haut et abordées plutôt rapidement, l'accent est mis sur les règles de mouvement et d'ordres.
Le jeu met en scène tous les généraux, y compris ceux de divisions (pour donner un ordre d'idées : la seule armée du Potomac était composée de huit corps à trois divisions, soit en tout trente trois généraux pour l'ensemble de l'armée). Heureusement tous ces pions n'évoluent pas en même temps, les joueurs placent la plupart de leurs unités sur des «tracks» (tableaux) qui recensent à la fois leurs forces et leurs liens de subordination.
Innovation également intéressante : l'interaction pourvoir politique/opérations militaires. Le nordiste (qui eut le plus à souffrir d'une administration omniprésente) doit, s'il veut obtenir des renforts, en faire la demande à ses supérieurs, elle sera ou non acceptée en fonction des résultats déjà obtenus. Ces résultats conditionnent aussi la politique de Lincoln, il pouvait en effet remplacer le commandant en chef de l'armée ou donner des ordres impératifs (protéger Washington ou attaquer l'ennemi...).
Mais disons-le tout de suite, Killer Angels en rebutera plus d'un. C'est un jeu long, assez lourd oblige les joueurs à un gros travail de comptabilité (book keeping). Mais s'il perd de l'intérêt pour les wargameurs habituels, il devrait en gagner pour ceux qui reprochent aux simulations courantes de ne pas être assez réalistes car c'est à ce jour la meilleure simulation au niveau opérationnel de la guerre de Sécession et dans tous les cas il restera un classique du wargame.

Jérôme Discours

FICHE TECHNIQUE

Editeur : West End Games, 1984
Créatrice : Helena Rubinstein
Matériel : une carte 22" x 34", 900 pions, 3 livrets de règles (83 p.).
Complexité : élévée pour les règles de base, très élevée pour les règles avancées.

Le jeu

Le jeu de Victory Game rend parfaitement le «feeling» de cette campagne. Pour commencer, il n'y a pas de séquence de jeu rigide : chaque joueur joue en alternance en déplaçant une unité, puis une autre, jusqu'à ce qu'il ait tout déplacé ou passé son tour (chaque pion représente un corps ou une division, soit un point de troupe pour 2 500 hommes). Le combat est inclus dans le mouvement et une unité peut parfaitement engager plusieurs batailles au cours de son mouvement. Ce système a l'immense avantage de maintenir en haleine les deux joueurs pendant tout le tour (plus le temps d'aller boire un coup pendant que l'autre joue...). Il permet aussi un jeu bien plus dynamique du type action/réaction.
Les règles de mouvement rendent très incertaine toute planification puisque les unités n'ont pas de points de mouvement fixés. Le nombre de points de mouvement disponibles avant chaque déplacement est déterminé par le tirage d'un dé (de deux s'il s'agit de cavaliers) auquel est rajouté la valeur de commandement du général (de 0 à 7). Il est alors toujours possible de surprendre son adversaire par de vastes mouvements de flanc.
Les règles de combat sont assez simples et limitées. En effet, seule une unité à la fois peut attaquer, alors que tous les défenseurs empilés ensemble participent à la défense. Le combat, comme l'histoire l'a montré, n'est plus le moyen principal de vaincre son adversaire (sauf si le rapport des forces est très élevé en faveur de l'attaquant).
D'ailleurs, la plupart des scénarios donnent comme condition de victoire la capture d'objectifs, et non pas la destruction de l'armée adverse.
Rien ne semble avoir été oublié. Des règles simulent le ravitaillement, la construction de tranchées et la mort des généraux au combat (le général nordiste Sedgwick fut tué lors de la bataille de Spotsylvania alors qu'il rassurait ses aides de camps : «Ils ne pourraient pas toucher un éléphant à cette distance...»-). Dernier compliment : la qualité du matériel, et surtout des pions de généraux sur lesquels sont dessinés leurs visages à partir des photos d'époque ; les connaisseurs les reconnaîtront sans mal.
En bref, un jeu beau, simple et réaliste sur une campagne trop méconnue.

Jérôme Discours

FICHE TECHNIQUE

Editeur : Victory Games, 1988.
Concepteur : J. Balkoski
Matériel : 540 pions, 64 pages de règles, une carte de 51 x 74 cm.
Complexité : moyenne.
Jeu disponible avec des règles en anglais, non traduites.

GETTYSBURG

A propos du jeu

Découvrant dans un journal qu'un stock de chaussures se trouvait à Gettysburg, le général sudiste Henry Heth décide d' équiper ses hommes à peu de frais. Le 1er juillet 1863, les confédérés se mettent en route pour cette petite ville de Pennsylvanie... et tombent sur des éclaireurs nordistes. Chaque camp appelle à la rescousse. Ainsi débute la plus grande bataille de la guerre de Sécession : pendant trois jours, 80 000 rebelles, menés par Robert Lee en personne, buttent et s'épuisent en vain sur les lignes de défense de plus de 110 000 Yankees.

Avalon Hill nous propose une nième version de cette tragédie et si je me suis précipité sur la boîte, c'est que l'emballage m'a immédiatement séduit : une carte au graphisme magnifique, comportant de grands hexagones où on ne s'énerve pas à empiler des pions, des pions larges, épais, lisibles... et des règles simples.

Malheureusement la suite ne m'a pas totalement convaincu. Certes, les généraux sont représentés (leur rôle se limitant à permettre l'empilement de 2 pions sur le même hex), mais par contre aucunes règles sur le moral ; or, il y a vraiment un fossé entre les sudistes, peu nombreux mais motivés et d'une confiance sans bornes envers leurs généraux et les nordistes qui volent de défaites en défaites... Pire ! Le système de combat est beaucoup trop aléatoire et fait qu'une brigade de cavalerie (1500 hommes) a 10% de chance d'amocher une division d'infanterie (5000 troupiers), le tout bien sûr en terrain découvert... Quant on connaît le peu d'efficacité des cavaliers (même démontés) lors des batailles rangées, je reste perplexe. Pour ma part, je crois que je vais faire ce que je refuse habituellement : modifier les règles.

Conclusion ? Un beau jeu, pour débutants, simple, mais trop simple et qui risque de décevoir nombre de vétérans.

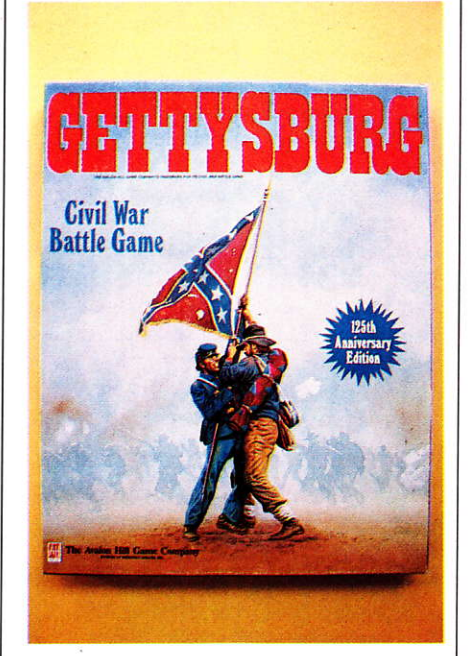
J.Ph. Imbach

Comment gagner avec les sudistes !

Ce classique d'Avalon Hill date de 1977. Pourvu d'une carte géomorphique et de trois niveaux de règle — introductif, intermédiaire et avancé — il reste un très bon outil de simulation tactique des batailles de la guerre de Sécession.

Comment conjurer le sort et vaincre si vous avez tiré les confédérés ?

Curieusement, au niveau intermédiaire (le



La plus célèbre bataille de toute la guerre a été simulée par un grand nombre de jeux, mais la version d'Avalon Hill est certainement l'une des plus simples. Pourquoi ne pas commencer par celle-là pour aborder cette nouvelle période historique ?

meilleur rapport complexité/réalisme), c'est assez facile.

La bataille se joue en trois jours (du 1er au 3 juillet 1863) avec des tours d'une heure. Un décompte des points de victoire a lieu chaque nuit (de 21h à 4h du matin). Ces derniers sont obtenus par érosion des forces de l'adversaire et occupation de points stratégiques.

Vous, Lee, pouvez vaincre dès le premier jour en lançant un blitzkrieg féroce sur les nordistes en situation d'infériorité numérique. Car dès le 2 juillet il sera trop tard, le rapport des forces se renverse inévitablement en faveur de Meade (8 corps contre 3 !).

Au niveau stratégique :

1. Utilisez les mouvements stratégiques (sur route) pour amener le plus rapidement possible vos unités sur le lieu des combats.
2. Changez de front (entre sud et est) en fonction des arrivées des contingents nordistes, en deux tours (mouvement stratégique, puis mouvement/combat).
3. De 5h à 14h, attaquez plein sud les Ier et XIe corps nordistes. A 15h, masquez les unités nordistes restantes avec vos brigades entamées et attaquez plein est le XIIe corps qui arrive à 16h. Si vous le détruisez avant la nuit, revenez immédiatement au sud et cherchez à prendre le maximum de points stratégiques.

Au niveau tactique :

4. Détachez une ou deux brigades de faible valeur (inférieure à 3) pour occuper les quatre points stratégiques situés au nord-ouest et priver votre adversaire de 35 points de victoire (P.V).
5. Utilisez la brigade de cavalerie Jenkins pour faire mouvement sur Baltimore Pike (II42, 20 P.V.) ou Taneytown road (XX22, 5 P.V.), dans les deux derniers tours avant la nuit.
6. Le nordiste, en situation d'infériorité, aura tendance à occuper les hauteurs. Il est impératif de le chasser au moins de Cemetery Hill, Culp's Hill et Benner's Hill (16 P.V.). Procédez par des attaques bi-directionnelles, au minimum à 3 contre 1, avec des piles d'une brigade d'infanterie et d'une artillerie divisionnaire par hexagone, renforcées de commandants (Ewell, Longstreet et Lee).
7. Mettez en place des obstacles (breastworks) avec les brigades réduites partout où une attaque nordiste est attendue (de Z40 à Z47 et de Z40 à DD36, par exemple).
8. Evitez d'attaquer les positions trop fortes où le nordiste aura accumulé deux brigades et une artillerie. Les 5 P.V. de Little Round Top sont compensables par l'occupation de Peach Orchad et Smith's Farm (3 P.V.).

Conclusion

Si tout se passe bien, vous devriez obtenir le décompte suivant en fin de journée :

— léger avantage aux confédérés pour les éliminations et réductions d'unités (30 P.V. contre 20 P.V. pour l'Union)

— gain territorial très net pour les confédérés : 20 P.V. contre 5 P.V. pour l'Union. Si Jenkins occupe Baltimore Pike, vous aurez 20 P.V. de plus.

Au total, Lee aura marqué entre deux à trois fois plus de points que Meade, ce qui est plus que suffisant pour vaincre dès le premier soir.

Dans la réalité, Lee manquait d'informations sur la quantité et la qualité des forces qui lui étaient opposées, car la cavalerie de Jeb Stuart de l'armée de Virginie était en mission de razzia dans le Maryland et la Pennsylvanie.

Avançant trop prudemment, les sudistes ne purent jamais occuper les hauteurs au sud de Gettysburg (Cemetery Hill, Cemenary Ridge et Culp's Hill) et les nordistes profitèrent de ces fortes positions pour briser tous leurs assauts et les contraindre à la retraite sous le nombre.

Marc Brandsma



TOUS LES JEUX TOUS LES JOURS

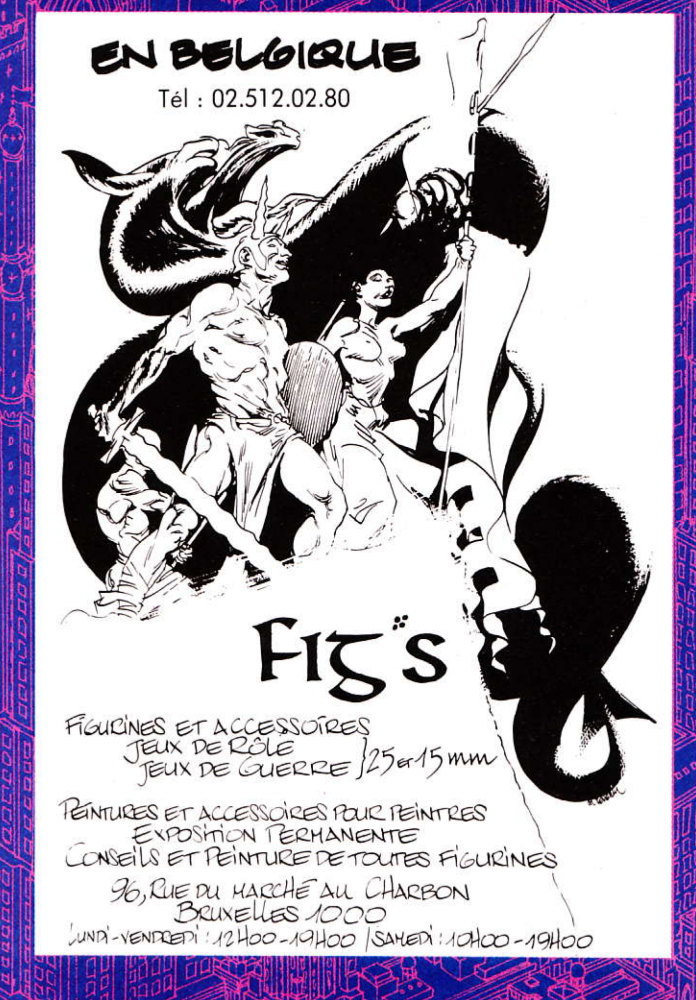
(SAUF LE DIMANCHE,
IL FAUT BIEN QU'ON TESTE LES NOUVEAUTÉS)
!!!

JEUX DESCARTES

40 rue des Ecoles	15 rue Montalivet
75005 PARIS	75008 PARIS

promotions permanentes
importations, figurines, jeux de société...
et maintenant: vente par correspondance
renseignements au:

43 26 79 83	42 65 28 53



STRASBOURG

philibert

12, rue de la Grange - Place Kléber
67000 STRASBOURG - Tél. 88 32 65 35

(relais Descartes)

Votre spécialiste vous attend

- **Wargames**
- **Jeux de rôle**
- **Figurines**
- **échecs - go...**
- **Jeux de diplomatie**
- **Les grands classiques et les autres...**

Conditions clubs

LA BOUTIQUE

DIABOLIQUE, FANTASTIQUE, COSMIQUE, HERMETIQUE, ROMANTIQUE, ELECTRIQUE, SCIENTIFIQUE, EPIDEMIQUE, FEERIQUE, LUDIQUE, PUBLIQUE, CABALISTIQUE, SATANIQUE, FANTASMAGORIQUE, ARTISTIQUE, ENIGMATIQUE, HISTORIQUE, HYSTERIQUE, MALEFIQUE, ASTRONOMIQUE, STRATEGIQUE, PACIFIQUE, ETHYLIQUE, SYMPATIQUE,

L'UNIQUE

L'ECLECTIQUE

TOUS LES JEUX
SPECIALISTE S.F. et B.D.
FIGURINES

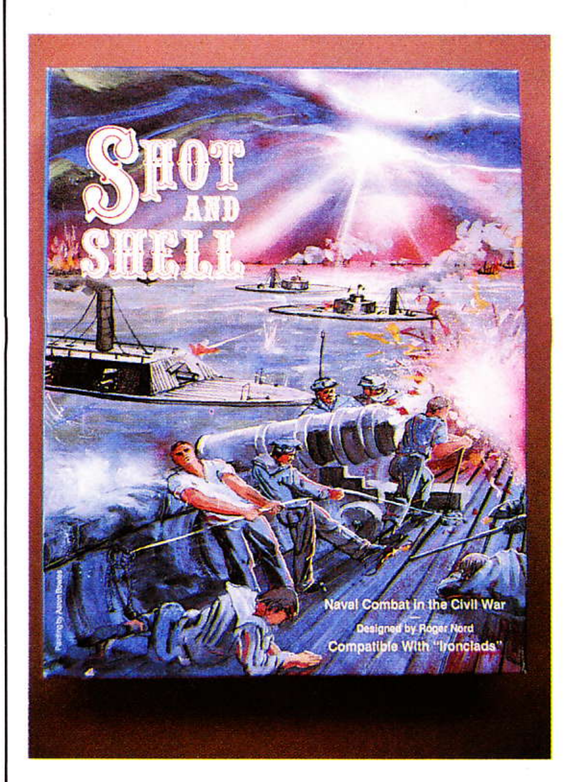
GALERIE ST HILAIRE
93, avenue du Bac
94210 LA VARENNE
ST HILAIRE

TEL. : 42.83.52.23



RER
LA VARENNE - CHENNEVIERES

ouvert le dimanche matin
(C'EST PRATIQUE)



Shot and Shell

Ce jeu est la réédition, revue et corrigée de The Ironclads, le jeu de John W. Fuseler publié par Yaquinto : Il permet de simuler les batailles navales qui ont eu lieu durant la Guerre civile américaine, que se soit sur mer ou sur fleuve.

Un peu d'histoire

La Guerre civile américaine a été le théâtre d'une véritable révolution navale. C'est l'apparition du navire cuirassé de rivière plus connu sous le nom d'*Ironclad* ou bien encore du nom du premier d'entre eux conçu comme tel : le *Monitor*. Ce ne furent néanmoins pas là les premiers navires cuirassés à être construits. Le passage du navire en bois au navire cuirassé, puis au navire tout en métal date de 1858. Cette révolution navale est d'origine française. C'est l'ingénieur Dupuy de Lôme qui lance en 1858 le premier navire cuirassé de l'histoire navale la *Gloire*. L'Angleterre, pour ne pas être en reste, lance en 1859 le premier navire tout en métal : le *Warrior*. Dès lors la guerre maritime allait changer.

Aux Etats-Unis c'est la guerre de Sécession qui va être le moteur du développement de la marine de guerre. L'Union possède en 1861 les 9/10 des chantiers navals. Il faut, pour le Nord, bloquer le commerce de la Confédération et l'empêcher de recevoir une quelconque aide de l'Europe. Il lui faut aussi pouvoir contrôler les voies de communication intérieurs du pays que sont les fleuves et les rivières. Le camp qui tiendra les voies fluviales tiendra les axes de pénétration en territoire ennemi, ce qui est essentiel dans un pays où les réseaux routier et ferroviaire ne sont pas suffisants pour ravitailler des armées qui opèrent à plusieurs centaines de kilomètres de leurs bases.

C'est pourquoi le département naval de l'Union définit le 16 septembre 1861 une politique de construction pour les navires cuirassés en déterminant les spécificités du navire cuirassé idéal : blindage en bois plus acier, 10 à 16 pieds de tirant d'eau, capable de servir sur mer comme sur rivière, ayant entre 80 et 120 tonnes d'armement, pouvant embarquer pour 60 jours de provisions et 8 jours de charbon et être capable d'encaisser des obus de gros calibre. Sur les seize projets proposés, trois furent retenus : ceux du *Galena*, du *New Ironsides* qui sera le navire de l'amiral Farragut et du fameux cuirassé à tourelle : le *Monitor*. Parallèlement, l'Union lança un vaste programme de constuction de navires de guerre en bois ainsi que de navires de transport dont certains possédaient de légers blindages sur les œuvres vives.

Les contributions les plus significatives de cette marine créée ex nihilo ont été le blocus de la Confédération et l'organisation d'opérations combinées sur le Mississippi et ses affluents, permettant ainsi de couper le Sud en deux. La marine de rivière fournira une grande partie du soutien d'artillerie nécessaire à la conquête des forts et des villes dans le bassin du Mississippi.

Le Sud en fut réduit à construire ses Ironclads à partir de bric et de broc. Seul un très petit nombre fut conçu comme tel, les autres ont été le résultat de la transformation de vieilles frégates ou de navires pris à l'ennemi dans les premiers mois de la guerre. La matière première qui servit au blindage de ces forteresses flottantes fut le rail de chemin de fer ! De son côté, l'Union possédait à la fin de la guerre une flotte d'environ sept cents navires de guerre dont cinquante-six Monitors.

Le jeu

L'originalité du jeu Shot and Shell réside dans *la possibilité d'associer des engagements terrestres* et des engagements navals. Seize scénarios sont fournis, dont la plupart possèdent plusieurs volets. Il existe également des scénarios hypothétiques.

Le tour de jeu représente trois minutes de temps réel et un hexagone fait cent mètres. Chaque pion représente un bateau, un fort, une batterie ou une force terrestre d'infanterie ou de cavalerie. Le tour de jeu se décompose comme suit : phase de jeu terrestre avec mouvement nordiste, feu défensif sudiste, feu offensif sudiste, mêlée et phase de ralliement ; ensuite une deuxième phase pendant laquelle c'est le joueur sudiste qui est l'attaquant. Enfin vient la séquence navale qui a la particularité d'être « en simultané ». Les joueurs exécutent leurs ordres préliminaires de manière verbale, pour chaque navire puis ils rédigent leurs ordres secrètement (mouvement, répartition de l'équipage, type de munitions employé, abordage, etc.).

Les mouvements sont résolus simultanément, puis les tirs, les abordages, la lutte contre les incendies et pour finir le test de moral pour savoir si le navire est toujours sous le contrôle de l'équipage.

Le mouvement

Le mouvement, comme dans la plupart des jeux navals, est très important. Gagner une bonne position permet de rendre son feu dévastateur. Durant la phase de mouvement les navires peuvent tenter d'éperonner leurs adversaires. Chaque navire possède ou non une capacité d'éperonnement qui simule l'existence d'un éperon, sa grosseur et sa résis



tance. Plus la vitesse du navire qui éperonne est grande plus l'effet de l'éperonnement est dévastateur. De plus, certains navires possèdent des charges explosives que l'on peut immerger au bout d'une perche. Ces Spar Torpedoes agissent comme de véritables torpilles. Durant le mouvement, les joueurs ont la possibilité d'augmenter la puissance des chaudières (au risque de les endommager), de remorquer des navires en perdition et bien entendu de tenter des abordages...

Chaque navire (il y en a 104) est défini par une fiche signalétique qui indique la résistance du blindage dans ses différentes sections, la résistance structurelle de l'ensemble de la coque, la capacité de flottaison, la résistance des roues à aubes et, s'il y a lieu, de la cheminée, la capacité de mouvement, le nombre d'hommes d'équipage en «pas» de cinq hommes, l'armement et sa répartition... Chaque dégât occasionné affecte le blindage et la résistance structurelle du navire qui, passée un certain seuil affecte à son tour la vitesse et la capacité de flottaison. Lorsque cette dernière est réduite à zéro le navire coule.

Résolution des tirs

Shot and Shell répertorie 72 types de canon. Cela va du petit canon de 12 livres au Dalgron S.B de 20 pouces (508 mm), en passant par les Howitzers de 10 pouces (254 mm) ou bien les Brookes rifles à chargement par la culasse. Chaque canon possède une probabilité de toucher en fonction de la distance. Cette probabilité est modifiée par la taille, la vitesse, la visibilité de la cible, la qualité des servants et l'état du navire, du fort ou de la batterie. Ensuite on détermine quelle est la section touchée. On compare la puissance du tir (fonction du calibre, de la distance et des munitions utilisées) avec la résistance de la partie touchée. Les dégâts sont variables : cela va de la perte de points de blindage dans la section touchée, à des avaries beaucoup plus graves en passant par la perte de points de structure et d'hommes d'équipage. En effet, des coups critiques et spéciaux peuvent être portés; il en existe 90 variant en fonction du projectile utilisé, de la section touchée et de la probabilité réalisée aux dés. Cela peut être des dégâts supplémentaires dans la section touchée, un début d'incendie, en passant par la destruction d'un canon, du gouvernail ou bien encore le blocage d'une tourille. Bien plus grave, les chaudières peuvent exploser ainsi que la Sainte Barbe (la salle des poudres).

Le jeu terrestre

Les navires peuvent débarquer des troupes sur la terre ferme pour prendre possession des batteries et forts ennemis. Je ne vous présenterais pas le système de jeu terrestre car il est pratiquement identique (en plus simple néanmoins) au système de base de Great Battles of American Civil War **(voir article page 88).** Un reproche cependant. Le système s'adapte mal à un tour de jeu de trois minutes, les mouvements sont trop rapides et les pertes deviennent irréalistes car beaucoup trop importantes.

Que de règles, que de règles

A tous ces ingrédients s'ajoute l'emploi des navires à voiles et celui des sous-marins... Il y a un scénario avec le fameux *Natchez*, ce sous-marin sudiste mû à l'huile de coude qui coula avec son équipage en détruisant à la Spar Torpedo un navire nordiste. Le jeu permet l'utilisation des mines, des obstructions de rivière, des brûlots, des sharpshooters (tireurs d'élite) etc.

Signalons que le moral joue un rôle très important, ce qui se conçoit aisément lorsque l'on voit les ravages qu'occasionnent le tir des canons de gros calibres.

Jouer avec des figurines

Ce jeu s'adapte parfaitement et très facilement au jeu avec figurines. Il en existe une large gamme (Navwar, Fleetline, etc.) au 1/1200 e ainsi que des figurines pour le jeu terrestre.

Ce type de jeu a ma préférence. Il est bien plus esthétique. Les manœuvres d'éperonnement deviennent du grand art, bref depuis neuf ans que je le pratique je ne m'en suis pas encore lassé.

Il faut signaler l'existence d'une règle spécialement conçue pour le jeu avec figurines de chez Dodo Productions «A.C.W. Naval Wargame Rules». Elle est beaucoup plus simple mais moins complète que Shot and Shell tout en restant amusante.

Pierre Gioux

BIBLIOGRAPHIE

— Rowena Reed : *Combined Opérations in the Civil War*. Naval Institute Press.
— Frank M. Bennet : *The Steam Navy of the United States*. U.S, Naval Institute.
— Richard H. Webber : *Monitors of the US Navy*. Navy Departement.

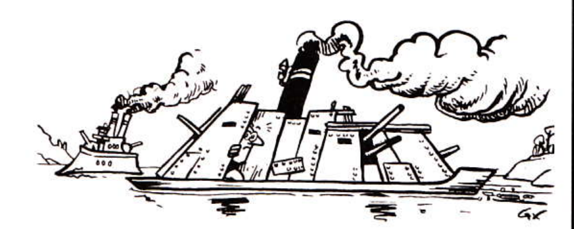
Vous pourrez trouver ces ouvrages en fréquentant les librairies anglaises. En dernier recours, pensez à la librairie WH Smith, rue de Rivoli, 75001 Paris, qui commande les ouvrages qu'elle n'a pas de disponible.

Jeux : *the Ironclads et the Ironclads Expension Kit*, Yaquinto Co (épuisés)

FICHE TECHNIQUE

Editeur : World Wide Wargames (3W)
Créateur : Roger Nord
Thème : guerre navale tactique
Echelle : un pion = un bateau, un fort, une batteris, etc.
Matériel : 38 pages de règles, 31 scénarios, 104 fiches de bateaux, 3 aides de jeu, 386 pions, 8 pages de tables.
Particularités : à mon avis, le meilleur jeu de guerre navale du marché ; peut se jouer avec figurines ; entièrement compatible avec «Ironclads» et son supplément.

ACW naval wargame



pour jouer avec des figurines

Dans cette règle spécialement conçue pour le jeu avec figurines, le système est simple au point que la règle et la liste des navires tiennent sur moins de vingt pages ! Chaque bateau doit être monté sur un socle afin de faciliter les mouvements. Les navires ont une valeur de blindage et un budget calculés à partir de différents facteurs. La séquence des actions est proche des systèmes classiques avec figurines. Après la rédaction des ordres de mouvement, les navires sont déplacés simultanément. Puis commencent les tirs de canon suivis du lancer des torpilles. Le jet simultané d'un D6 et d'un D10 permet de déterminer la localisation des dégâts. Ceux occasionnés par les torpilles sont calculés différemment de ceux occasionnés par l'artillerie et, dans certains cas, volatilisent littéralement à eux seuls les bateaux ennemis.

La règle est relativement rapide à assimiler. Elle offre de nombreuses possibilités puisqu'elle intègre également les mines et les forts côtiers.

La seconde moitié du livret est une liste assez exhaustive des flottes nordiste et sudiste.

Les habitués des affrontements navals de la Seconde Guerre mondiale découvriront dans ce petit opuscule la difficulté des combats sur les fleuves, particulièrement lorsqu'il s'agit de forcer le verrou d'un fort bloquant l'anse d'une rivière.

L'éditeur, Dodo Productions, nous propose donc là une règle sympathique et ce, pour un prix inférieur à 25 francs ! D'autre part, et ainsi que Pierre Gioux l'a rappelé, il est bon de savoir qu'il n'est pas difficile de se procurer les figurines de navires à l'échelle 1/1200ème pour lesquelles la règle est conçue.

Marc Dodinot

"American Civil War Naval Wargame Rule" est une règle pour jeu avec figurines éditée en anglais par Dodo Productions.

Après l'échelon stratégique, celui de la campagne et de la bataille, il restait l'échelon dit tactique, rarement mieux représenté que dans le jeu d'histoire avec figurines. GDW et John Hill (l'un des concepteurs de Squad Leader) nous proposent une règle pour exploiter cet aspect de la guerre de Sécession.



Johnny Reb

Johnny Reb se place sur un créneau neuf, médiocrement occupé jusqu'alors par *Rebelles*, la traduction adaptée d'une règle anglaise, dont l'unique intérêt était d'être en français. C'est une boîte contenant les règles, des scénarios, 240 marqueurs, des feuilles de références rapides, bref, le profil même du jeu complet. La mise en page et la présentation sont très soignées, à l'image des autres produits de la marque. Le livret de règles est clair et bien agencé grâce, en particulier, à une véritable table des matières. Notons au passage que la plupart des chapitres sont agrémentés de citations d'époque. Pour les plus pressés, et surtout pour les débutants, une règle simplifiée permet de commencer à jouer presque immédiatement.

Première lecture

Un survol des règles offre plusieurs surprises :
— Il est possible de jouer des échelles allant du 10 mm au 25 mm.
— Contrairement aux règles traditionnelles, il n'y a pas de système de budgétisation.
— Les figurines sont soclées collectivement par éléments à effectifs variables représentant la force de l'unité, et non plus individuellement.
— La rédaction des ordres est abandonnée au profit de marqueurs placés aux côtés de l'unité, représentant un ordre au niveau du régiment ou de la brigade, voire de la batterie dans le cas de l'artillerie.

Ces nouveautés sont un peu déconcertantes au premier abord mais elles accélèrent le jeu.
Dans son ensemble, le jeu reste fidèle au découpage en phases, elles-mêmes subdivisées en segments particuliers. Rien de très original, mais peu importe car l'expérience et l'efficacité priment. On le constate tout au long de la lecture des points de règles, souvent complétés par un croquis. La règle gagne ainsi en clarté et en « progressivité », à un point rarement atteint dans les simulations avec figurines.
Tout cela est bien attirant mais quelles en sont les applications pratiques sur la table ?
Les scénarios fournis permettent aisément de doser la valeur du système de jeu. L'absence de budgétisation s'explique par le choix souvent historique et parfois déséquilibré de la composition des troupes fournies dans les scénarios. Ces derniers permettent une grande variété de situations, tant du point de vue du terrain que des unités et des armements.

Johnny Reb contre Billie Yank : l'épreuve du feu

Le temps de l'affrontement est venu. D'emblée se pose le problème inhérent à toute bataille de la guerre de Sécession : le terrain. En effet, il est très souvent découpé, boisé, couvert de fortins ou de redoutes, de tranchées, de haies, bref un véritable bocage normand !
Les amateurs de cavalerie devront donc se contenter de voir leur arme favorite réduite au rôle d'infanterie montée. Là encore, le travail de l'auteur est excellent, puisque la cavalerie se voit détournée de sa fonction première (le choc frontal) pour exceller dans sa nouvelle utilisation : la surprise, les coups de mains. Cela n'est pas sans rapport avec la conception américaine de la cavalerie, puisque les cavaliers U.S. furent toujours des cavaliers légers et d'excellents tireurs entraînés au harcèlement et au combat démonté. Le joueur confédéré devra particulièrement surveiller sa cavalerie, certes meilleure que la nordiste, mais surtout plus impulsive et désobéissante.
L'essentiel du combat reposera sur la combinaison de l'infanterie et de l'artillerie, particulièrement redoutable dans des terrains aussi découpés.
Certes, il faudra faire preuve d'audace, mais elle devra être tempérée par une tactique adéquate. Plus que pour toute autre période, une pensée tactique précise et un bon déploiement initial priment. Inutile de rappeler les sanglantes journées d'Antietam, Gettysburg, Chattanooga, Chickamauga. L'histoire le confirme, nombre d'échecs retentissants furent la conséquence de tactiques inadaptées.

Ordres, tirs, moral : configuration générale

Première constatation positive : les joueurs débutants assimilent aussi bien la mécanique du jeu que les joueurs confirmés.
Le système original du marquage des ordres par pion déconcerte un peu au départ, mais permet d'accélérer nettement la phase d'ordres. La mise à jour de ces derniers provoque immédiatement des surprises dans les deux camps. Avec ce système, les tentatives « d'oublis » dans l'application des ordres sont limitées. En effet, dans les jeux traditionnels, certains joueurs dépassent parfois le cadre précis de leurs ordres afin de s'adapter sans modifications à une situation inattendue...
A cette étape, les joueurs déclarent leurs charges et les objectifs de celles-ci. A l'exception des unités chargeant, le joueur peut choisir de placer certaines unités en réserve pour faire face à une situation inattendue révélée par les ordres. Toutefois, l'unité placée dans une telle situation est légèrement pénalisée au moral. A cette phase, s'effectuent aussi les changements de formation.
Les unités placées sous ordres de tir effectuent leurs premiers feux. C'est l'occasion de découvrir la diversité des armes disponibles. Attention aux surprises : un fusil de chasse par exemple, arme courante dans la cavalerie sudiste, porte cinq fois moins loin qu'un simple fusil d'infanterie.
Le report à différents tableaux permet de bien cerner la procédure des tirs. La distance mesurée (à retranscrire en centimètres, pour se simplifier la vie), et divers modificateurs, interviennent comme dans les wargames sur carte avec lesquels la filiation du système Johnny Reb est évidente. S'ajoutent ensuite de nombreux facteurs classiques en jeu d'histoire (unité en colonne, en ligne, etc.). Le tir est résolu avec deux dés à six faces et, en cas de jets extrêmes (2 ou 12), cela peut signifier un manque de munitions ou un tir particulièrement meurtrier. L'unité subissant le tir bénéficie, si elle est abritée ou déployée en tirailleurs, d'un dé de « sauvetage » lui permettant de « gommer » une partie de ses pertes. Attention ! Comme dans de nombreux jeux américains, plus le

résultat du jet de dés est faible, plus il est favorable.
Après avoir tiré, il faut multiplier les pertes obtenues par le nombre de tireurs. Les pertes s'inscrivent directement en figurines, échappant ainsi au traditionnel système de pertes avec report. Malheureusement, ni le rôle des tireurs, ni la manière de défausser les pertes ne sont clairement expliqués. La confusion de ces points de règle gênera sûrement certains joueurs dans l'interprétation d'une des phases importantes du jeu.
Pour figurer les pertes sur des socles collectifs, ayez à portée de la main des petites barrettes de couleurs permettant de les signaler clairement.
Toutefois, pour des raisons pratiques, je vous conseille plutôt de tenir un registre d'état des troupes pour visualiser immédiatement les pertes, les reports et le nombre de figurines encore disponibles.
Pour les feux d'artillerie, les mécanismes sont identiques aux tirs de la troupe, mais avec des tableaux spécifiques. A la longue, même si on assimile les tableaux et les facteurs, la gymnastique n'en demeure pas moins fastidieuse, et les calculs pénibles, surtout en fin de partie.
A la suite de cette première série de tirs, les unités subissant le feu ou placées dans des conditions incertaines doivent tester l'état de leur moral.
Le moral à la base est considéré comme BMP, soit «moral initial». Après l'ajout de divers modificateurs, le moral prend la dénomination de MMP, ou «moral modifié». Les modifications se doivent d'être les plus réduites possibles, car l'unité a vite fait d'être «shaken», littéralement «clouée sur place», voire de dérouter, à la première occasion. Détail intéressant, les unités en ordre, les unités ralliant, ou celles déroutant ne testent pas leur moral sur le même tableau.

Les combats

Après les premiers tirs et les tests en découlant, les joueurs effectuent leurs charges. Il va sans dire que le choix de cibles elles-mêmes prêtes à charger, annule, grâce aux tests, une grande part des menaces potentielles. L'unité chargeant n'est cependant pas à l'abri de quelques surprises. Le jet d'un dé peut lui imposer de poursuivre en désordre au-delà de sa distance de mouvement normal. De même, le joueur attaquant peut choisir d'arrêter son avance s'il ignore les dispositions ennemies, par exemple dans un bois. Là encore, un jet de dé malencontreux peut l'obliger à s'engager sur un objectif incertain...
L'unité recevant la charge, ou potentiellement menacée, doit tester son moral. Hormis dans un cas de déroute, l'unité cible peut se défendre en tirant ou en contre-chargeant, si elle était placée par ses ordres dans une situation d'attente (réserve). Des particularités distinguent les charges de cavalerie de celles de l'infanterie. Comme sur de nombreux autres points, tout le monde n'est pas logé à la même enseigne.
Les unités sont donc proches de la phase d'impact, ultime instant où une charge peut aboutir en force ou bien s'effondrer. Là encore un test est nécessaire. L'unité cible pourra à ce moment reculer. Son adversaire, s'il n'a pas effectuer l'intégralité de sa charge pourra la poursuivre et tenter de rester au contact. De plus, le poursuivant a la possibilité d'accomplir un mouvement complémentaire visant à l'amener, certes en désordre, jusqu'à son adversaire. Utile dans le jeu, ce mouvement peut permettre de mettre en pratique la théorie de la poursuite prônée par les généraux Grant et Sheridan. Bref, il faut faire preuve de mauvaise volonté pour ne pas atteindre l'unité ennemie!
Les mouvements succèdent aux mêlées. Présentés sous la forme de tableaux identiques à ceux d'un wargame sur carte, les déplacements sont simples à interpréter.

Un ultime chapitre, bref mais intéressant, clôt les règles. Il est consacré aux armes spéciales, regroupant aussi bien les ballons captifs que les premières mitrailleuses. Utile rappel, afin d'éviter de transformer vos troupes en Armée française de la guerre de 1870.

Epilogue

Johnny Reb fait indéniablement partie de la nouvelle génération des simulations avec figurines. L'ensemble est précis, équilibré et pensé pour accélérer le jeu, et par ailleurs remarquablement fidèle à la réalité de l'époque. Les combats sont extrêmement sanglants, les troupes peu fiables sous le feu, mais enragées au corps à corps. La cavalerie se cantonne à un rôle secondaire qui pourra cependant devenir primordial, notamment dans le cadre d'une campagne. Le système progressif convient aussi bien aux joueurs novices qu'à ceux désireux de jouer en compétition. Dans l'ensemble, la règle est une réussite.
Parmi ses principaux défauts je citerais les tests et les jets de dés trop nombreux, ainsi que la multiplicité des reports et des calculs qui, dans une partie à grande échelle, peuvent devenir fastidieux. Autre reproche: l'absence de compléments historiques tels qu'un livret sur l'organisation des armées. Pour ceux qui se trouveraient trop désemparés, l'éditeur de règles *Newbury* publie des listes d'armées par année et par secteur d'opération. Dernier regret personnel, l'absence de listes de généraux permettant de rendre plus réalistes et utiles les règles de commandement et d'encadrement. Enfin, il manque un paragraphe sur le rôle des troupes indiennes utilisées par les deux camps, et l'attitude à tenir lorsque les sudistes affrontent des Negroe's Régiments composés d'esclaves noirs affranchis...
Pour les joueurs désireux de voir combattre leur régiment préféré, l'abondance de la documentation existant sur cette période leur permettra d'épancher leur affection.
Ultime défaut pour beaucoup, Johnny Reb est et demeurera pour longtemps en anglais...

Conclusion

Globalement le bilan est largement positif. Il demeure néanmoins quelques petits points flous qu'un joueur pratiquant déjà le jeu de guerre, n'aura pas de difficultés à éclaircir.
Pour les débutants, l'utilisation d'effectifs restreints et l'application progressive des possibilités de la règle permettra de maîtriser le jeu sans problèmes. Pour des raisons financières, j'inclinerai à utiliser des figurines 15 mm, même si elles font perdre un peu de la diversité dans l'aspect des uniformes.
Pour moi, la guerre de Sécession est une agréable découverte, pleine de possibilités tactiques et offrant de multiples combinaisons stratégiques dans le cadre d'une campagne.
Johnny Reb est donc une règle réussie, avec un caractère qui lui est propre. Elle tendra dans le futur à devenir la référence pour le jeu d'histoire avec figurines sur cette période.

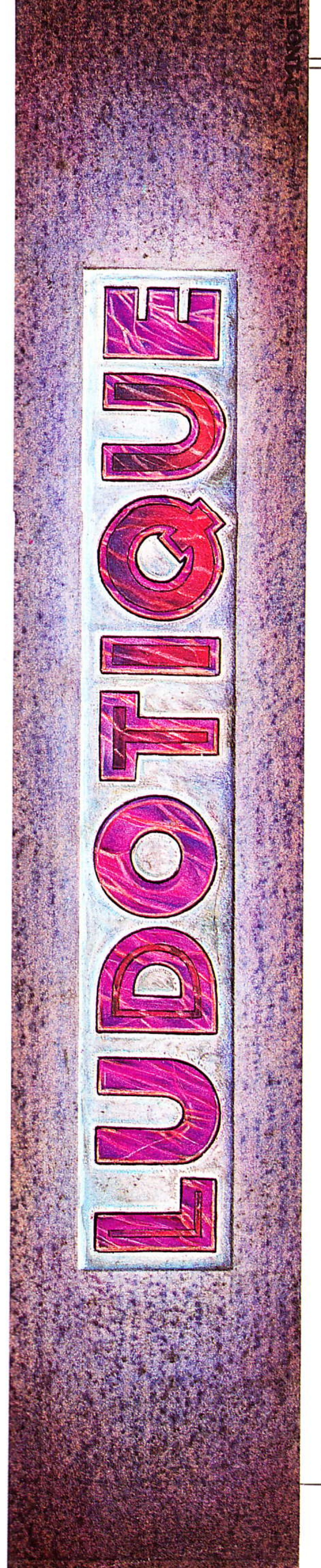
Marc Dodinot

supplément pour Johnny Reb

To the sound of guns

John Hill et GDW ont eu la bonne idée de mâcher le boulot aux amateurs de jeu d'histoire en proposant un livret de cinquante pages qui regroupe une quinzaine de scénarios historiques sur la Guerre de Sécession. Pour chacun d' eux, nous avons droit à un bref rappel historique, un ordre de bataille, des conditions de victoire, des règles spécifiques à chaque situation et un plan de la table à préparer (la plupart font 1,20m sur 1,80m). L'idée de base est excellente, et permet à des joueurs qui n'ont pas de documentation sur cette période de faire des parties dont l'objectif n'est pas de détruire tout ce qui passe à portée de tir: comme dans la réalité, le but d'un des deux camps peut être l'occupation d'un élément du terrain... quelqu'en soit le prix!
Quelques regrets: les ordres de bataille donnent des effectifs arrondis, quasiment toutes les unités font 20 ou 25 figurines. Pourquoi? D'autant plus que la règle permet de faire des troupes à 17, 22 ou 27 figurines. J'aurais préféré un système qui laisse le choix au joueur, indiquant aussi les effectifs réels, quand ils sont connus, afin que ceux qui jouent à une autre échelle que le 1/20e puissent profiter des scénarios. De plus, il n'y a aucune bibliographie, alors comment identifier les sources, et se les procurer?
Néanmoins, ce recueil est un bon investissement et permettra d'animer de nombreuses soirées. Espérons que bientôt, la Sécession soit mieux connue des figurinistes français. Par ailleurs, le choix de figurines (15 mm) pour cette période est très, très large.

J.Ph. Imbach



SimCity

la vie d'une ville

Une grande plaine, un fleuve plus ou moins capricieux, quelques forêts : voici le cadre où SimCity vous offre une chance unique, celle de réaliser votre vocation de bâtisseur.



Une ville déjà bien engagée dans la voie du progrès.

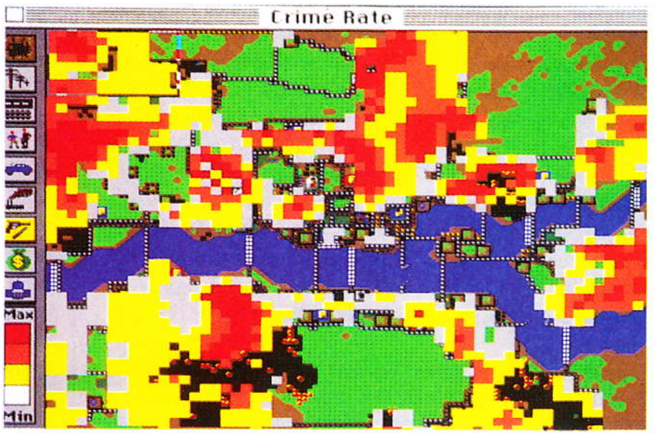
Le but du jeu est en effet de créer de toutes pièces, puis de faire prospérer votre ville. Vous avez le droit de définir où pourront s'installer les constructions ; mais ce sont les habitants eux-même qui construisent leurs maisons, plus ou moins nombreuses, plus ou moins riches selon leur nombre et leur niveau de vie. Vous tracez des routes, mais bientôt vous les voyez se remplir d'automobiles au point de créer des embouteillages. Le modèle de développement, très complexe, favorise peut-être un peu trop une croissance à l'américaine, avec ses blocs et ses rues perpendiculaires. Pourtant, la ville vit, palpite, et il arrive aussi qu'elle s'étouffe, victime des erreurs de gestion de son créateur...

On commence donc par sélectionner un des outils « zones » : il y a trois types de zones, respectivement pour les habitations, les commerces et les industries. Le rôle du joueur, dans un premier temps, se limitera ainsi à définir les emplacements où sont créées les zones. Il trace également routes et voies de chemin de fer, et implante centrales électriques, ports ou aéroports. Mais il n'a pas de contrôle direct sur les constructions qui s'élèvent peu à peu : c'est l'ordinateur qui gère l'apparition des premières maisons, puis leur éventuel remplacement par des immeubles, de plus en plus hauts au fur et à mesure que la densité de population s'accroît (si elle s'accroît).

D'autres choix sont permis à l'apprenti maire : il fixe le taux d'imposition, gère le budget municipal en répartissant les rentrées entre les différents services publics, ce qui ne manque pas de susciter de cruels dilemmes quand l'argent se fait rare : si l'on néglige les sapeurs-pompiers au profit de l'entretien des (ambitieuses) voies de communication, on voit bientôt les incendies se propager un peu partout ; en vient-on à réduire la part des services de police pour pouvoir baisser les impôts et inciter de nouveaux habitants à venir s'installer, que l'on constate rapidement un accroissement critique du taux de criminalité.

Car le joueur dispose, en plus de la fenêtre principale où se bâtit la ville, de cartes à grande échelle permettant l'affichage des nombreux indicateurs : les icônes à gauche de l'image commandent successivement la visualisation des différentes types de construction, le taux d'accroissement de la population, le taux de criminalité, les points noirs du réseau routier, le niveau de pollution, le rayon d'action des différents services municipaux (police et pompiers). En consultant fréquemment ces indicateurs, on peut contrôler les problèmes que connaît la ville. Une fenêtre de graphiques affiche par ailleurs diverses courbes qui traduisent l'évolution du peuplement, des finances municipales ou de l'activité industrielle... Il est très difficile de « gagner », c'est-à-dire de réussir une ville équilibrée, sans gros problème, et où les habitants soient contents du maire ! Car tous les ans, un sondage donne le pourcentage de bonnes opinions que vous méritez : en dessous de 50%, attention ! votre ville se dépeuple...

N'oubliez pas de consulter vos divers indicateurs!



Dis-moi comment tu construis...

En gros, on pourrait ranger les joueurs dans deux catégories distinctes, suivant leur réactions devant « l'angoisse de la page blanche ». Les planificateurs, qui ne cessent de chercher une structure logique systématique devant la croissance difficile à maîtriser de leur ville. Poussé à l'extrême, ce comportement abouti à des créations aberrantes, où alternent avec une régularité implacable zones d'habitations, commerciales, et industrielles. On voit alors des villes prisons étendre minutieusement leurs toiles d'araignées, n'épargnant aucune forêt qui aurait le malheur de se trouver au mauvais endroit (c'est-à-dire ailleurs que dans une zone de jardin), et où la seule fantaisie, tout juste tolérée d'ailleurs, reste le fleuve et ses méandres intempestifs.

A l'opposé, les instinctifs, qui naviguent entre une vision esthétique souvent fluctuante et un sens écologique parfois sommaire. Les routes y sont rarement droites, et c'est bien parce que le déficit en zones industrielles devient sévère que l'on consent à en créer quelques-unes, soigneusement tenues à l'écart du paradis dont on rêve. En fait de paradis, l'aventure tourne à l'occasion au cauchemar : les axes de circulation sont surchargés, les habitants n'ont pas de travail, le taux de criminalité s'accroît dangereusement. La ville plonge dans une anarchie impossible à gérer, sympathique certes, mais manquant singulièrement d'harmonie.

Et si ce logiciel, sous des dehors ludiques, avait pour effet de donner à apprécier un juste milieu entre le dirigisme étatique étouffant, et la loi de la jungle de l'improvisation individuelle ? Les maniaques de la planification à outrance et les adorateurs de la Loi du Marché renvoyés dos à dos : on peut affirmer que SimCity est bien le premier logiciel « politique », mot dont la signification étymologique est : la conduite de la Cité.

Jean Cassagne

Edité par Maxis. Pour MacIntosh à partir de 512 (couleur sur II), et Amiga. Bientôt en français chez Infogrames. De 250 à 290 F.

Populous

Croissez, multipliez, civili« z »ez !

Un petit simulateur de Dieu sur disquette : il fallait y penser. Au delà du gag, reste un jeu où stratégie et sens tactique font plus que force ni que rage. Les fans de Civilization apprécieront de se retrouver en terrain connu...

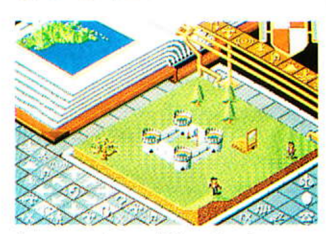


Il est difficile de construire des châteaux sur des montagnes. Mais Dieu aidera les pauvres pélerins.

Peter Molyneux, auteur du logiciel, l'avoue bien volontiers : Populous était à l'origine un jeu de plateau. De ses origines, le jeu a gardé une grande facilité de manipulation et une grande lisibilité. Tout ce que le joueur doit savoir est à l'écran, les commandes ne nécessitent qu'un clic de souris. Principe du jeu : deux camps s'affrontent pour le contrôle d'un monde. Que ce soit contre l'ordinateur ou contre un joueur humain, le principe est le même. Le joueur récupère au début du jeu un univers totalement chaotique, qu'il va falloir civiliser de diverses manières, avant d'affronter l'Ennemi pour la conquête de la Terre Promise.

La Foi qui déplace les montagnes

Le degré de civilisation atteint, et donc la puissance du joueur, dépend du nombre de « villes » qu'il possède. Il faudra donc commencer par déblayer dans le relief des terrains plats assez vastes pour construire. La croissance de la population se fait en vertu du nombre de sites de peuplement, et pas seulement sur la qualité des dits sites : construire trop vite des « villes » peut être nuisible. La construction, le développement démographique et autres progrès sont gérés par le programme. Par contre, c'est vous qui choisissez les sites et qui vous chargez des travaux publics. Veillez à la vulnérabilité aux invasions des zones sensibles. Tout en éloignant pas trop vos troupes potentielles de là où vous en aurez besoin. Tout en développant une population, regardez la « barre de mane » située à droite de l'écran. Elle indique votre pouvoir en matière de catastrophes : vous pouvez, si votre degré de civilisation le permet, infliger à votre adversaire des dégâts d'ordre divers, tels que tremblements de terre, inondations, éruptions volcaniques, etc. Choisissez avec prudence le moment d'utiliser ces pouvoirs : ils dévorent votre énergie et se révèlent parfois à double tranchant. Les inondations, par exemple, font monter le niveau de la mer : prévoyez que vos troupes soient au sec.



La version « Révolution ».

Aux armes, citoyens !

Les combats sont réglés par l'ordinateur : vous attirez vos troupes sur un endroit précis grâce à un « aimant papal ». Si vous en donnez l'ordre, vos troupes combattront tout ce qui bouge. Un ordre permet de « concentrer » les populations et d'obtenir des personnages plus puissants, donc plus efficaces au combat. Votre « leader » pourra au besoin être converti en chevalier ravageur. Avec un risque : un leader n'est un bon leader qu'en vertu de son ancienneté dans le jeu. Le remplacer par un novice est un risque ! Vous avez le temps de vous y faire : il y a 500 mondes à conquérir ! Bientôt disponibles, cinq mondes supplémentaires, dont un est consacré à la Révolution Française. Avec une guillotine comme aimant papal des Bleus...

Pierre Grumberg

Populous et Populous : the Promised Lands sont édités par Electronic Arts, pour Atari ST, Amiga et incessament sur PC

Nouvelles du Soft

Ca restructure sec dans la micro ! Alors que j'allais vous parler de jolis jeux tous beaux prêts à sortir, voilà que Cobra Soft et Ere Informatique ferment leurs portes. Panique à bord de ces deux filiales d'Infogrames ? Où en sont les jeux ? A la maison mère, on me rassure : les locaux ont juste été déplacés à Lyon, les deux sociétés existent encore mais les employés qui ne voulaient pas déménager ont choisi leur liberté. Bref, pour en savoir plus, reportez-vous à vos magazines micros favoris et prenez mes informations au conditionnel.

• Nous avions oublié de vous les montrer la dernière fois. Découvrez donc François Marcela-Froideval, Bruno Bonnel (P.D.G. d'Infogrames), Gary Gygax et Philippe Ulrich (ERE Informatique) joyeux de la signature pour la collection Gary Gygax presents... La sortie du jeu Draken est toujours prévue pour la fin septembre.



• Surveillez les bacs de disquettes pour Noël, la version informatique de Full Metal Planète sera disponible chez Cobra Soft. Prévue pour un à quatre joueurs, le logiciel respecte toutes les règles du jeu de plateau, et propose une vue de dessus de la planète. Et vous verrez vraiment la marée monter et descendre.

• Je profite honteusement de cette colonne pour faire un coup d'inspi-BD. Lorsque vous aurez épuisé notre passionnant dossier sur la Guerre de Sécession, relisez l'intégrale des Tuniques Bleues (Lambil et Cauvin, Dupuis), c'est tout bonnement hilarant et, surprise, assez bien documenté. Tout ça pour vous signaler qu'en octobre doit sortir North & South, un jeu d'Infogrames basé sur cette série BD. Il parait qu'il se déroule au niveau stratégique (caporal, sergent ou capitaine), tactique (chargez!) et arcade (attaquer les trains d'or). Que notre responsable wargame ne s'étrangle pas, nous avons dit : il paraîtrait.



• Hound of Shadow est un jeu d'aventure de chez Electronic Arts. Il fait non seulement référence à Lovecraft mais aussi à L'Appel de Cthulhu puisque la feuille de personnage est la copie conforme de celle du jeu de rôle. Nous vous en reparlerons dès que nous en saurons plus.

• Pendant ce temps, nos joyeux testeurs sont sur The sleeping gods lies (Titus), Pool or radiance (SSI) et Waterloo (PSS). On vous en parle dès qu'ils ont fini c'est promis.

Pierre Rosenthal

Inspi-micro

Une des différences fondamentales entre un jeu micro et un jeu de rôle, c'est que devant un jeu sur micro, on est tout seul. Mais pourquoi ne pas utiliser vos écrans cathodiques lors des aventures de vos héros et rendre les pixels plus intelligents. Par exemple, Purple Saturn Day (Ere Informatique) est un jeu d'arcade avec quatre épreuves sensées se dérouler sur Saturne. Dans votre prochaine partie de Space Master, plutôt que de prévoir une série d'épreuves qu'affronteraient en «rôle» les personnages, faites-leur rencontrer des adversaires informatiques. Suivant leur résultat, ils seront choisis pour la difficile mission qui est le but de l'aventure, sinon ils devront trouver un moyen d'évincer l'équipe gagnante.

Cherchez bien, il doit y avoir moyen de détourner de la même façon quelques autres jeux et de transformer votre plaisir solitaire en plaisir collectif.



inspi bouquins



Un mot, avant de commencer, au sujet du sectarisme de certains joueurs — dont vous ne faites pas partie, rassurez-vous! Je me suis laissé dire que d'obscurs Gros Bills aussi épais d'esprit que de personnage focalisaient leur intérêt sur un type de littérature, voire une collection, quand ce n'est pas sur un unique auteur — Lovecraft étant le plus couru en ces temps où Cthulhu ne cesse d'appeler. Qu'il s'agisse de space opera, de *sword and sorcery*, de fantastique ou de cyberpunk, pour n'en citer que quelques-uns, ces joueurs ne s'intéressent qu'à un seul domaine — généralement celui qui correspond à leur jeu de prédilection.

Je crois que ces individus étriqués sont dans l'erreur. Que son but soit la conception de scénarios ou la simple détente, la lecture se nourrit de l'imprévu — et bon nombre de romans récemment publiés en sont cruellement dépourvus. Voilà pourquoi le sujet principal de cette rubrique sera, histoire de vous mettre en garde:

Les resucées du bimestre

Commençons donc par **La stratégie Ender**, d'Orson Scott Card. Ce fort roman, qui a obtenu le Prix Hugo(1), conte l'histoire d'un enfant que l'on «met en condition» pour devenir le plus grand stratège de tous les temps, sur fond de guerre interstellaire sans merci. Qu'y trouverez-vous comme idées de scénario? Quelques gadgets, divers types de combat et une situation que l'on a déjà vu des centaines de fois. Autant dire rien. Quel plaisir y prendrez-vous? Le mien, en tout cas, a été bien mince... *(Le Livre de Poche «Science-Fiction».)*

Thongor et la cité des magiciens est l'exemple même du roman inutile. Un sous-Conan(2) musculeux, des magiciens, des combats sauvages, des créatures monstrueuses... Oui, d'accord. Mais encore? Pas grand-chose, malheureusement. Lin Carter, décédé récemment, n'a jamais su se dégager de l'influence de Robert Howard, dont il ne possédait ni l'énergie, ni le feu intérieur. L'adaptation de ce roman pour AD&D — par exemple — déboucherait sur une aventure bien monotone... *(Albin Michel «Épées et dragons».)*

Métrophage, de Richard Kadrey, fait subir le même traitement au cyberpunk. Ce roman constitue une sorte de prototype, d'archétype neuromantique. Tout y est, je vous passe les détails. Et il est vrai qu'il possède quelque chose de désespéré, d'infiniment noir, qui retient l'attention. Mais cela mis à part, on n'a là qu'une succession de scènes «obligées», où passe sans cesse l'ombre de William Gibson. Là où **Gravité à la manque**(3) renouvelait le genre, *Métrophage* copie en enjolivant un peu. Un livre laborieux et artificiel, qui ne vous inspirera guère plus. *(Denoël «Présence du Futur».)*

Je pourrais continuer ainsi pendant tout l'article, vous citer J.-P. Garen ou Richard Kirk, Leigh Nichols ou C.J. Cherryh. Mais attention: je n'ai dit nulle part que ces livres étaient *mauvais*! (Quoique, le Lin Carter...) Il s'agit simplement de romans dépourvus d'originalité, qui n'innovent pas. Ils satisferont amplement les amateurs du sous-genre auquel ils appartiennent, l'indulgence croissant quand l'éclectisme diminue, mais ils ne leur apporteront rien de nouveau.

La passion fausse le jugement. Le conseil de Papy SF sera donc, pour le bimestre qui vient: changez de style, ça ne peut pas vous faire de mal.

La surprise du chef

Dans **Tarzan au cœur de la Terre**, Edgar Rice Burroughs réussit l'exploit de réunir deux de ses héros: David Innes, héros de sa série consacrée à Pellucidar, et Tarzan, le Seigneur de la Jungle en personne! Et du choc de ces deux personnages naît un roman qui est l'un des meilleurs de son auteur. L'interconnexion des deux cycles semble l'avoir dynamisé. Chez Burroughs, chaque série obéit à une série de lois non écrites, procède d'une logique chaque fois légèrement différente. *Tarzan au cœur de la Terre* est le choc de deux univers, et l'on peut se prendre à rêver sur ce qu'aurait donné la réunion de Tarzan et de John Carter ou celle des trois personnages dans une même aventure. Les scènes d'action sont purement haletantes. *(NéO, «L'intégrale de Tarzan».)*

Science-fantasy tous azymuts

Et puisque j'en suis à parler d'Edgar Rice Burroughs, j'en profite pour signaler la réédition du **Guerrier de Mars**, troisième tome des aventures martiennes de John Carter, augmenté d'une étude où Charles-Noël Martin relève les symboles maçonniques dispersés dans l'œuvre de Burroughs. *(Albin Michel «Épées et dragons».)*

Le secret de Sinharat, de Leigh Brackett, en est à sa troisième édition française, mais c'est toujours un plaisir de retrouver Eric John Stark sur une planète Mars fortement inspirée de celle de Burroughs. La comparaison avec *Le guerrier de Mars* est hallucinante. Pourtant, il n'y a pas plagiat (*Leigh Brackett est bien plus scien*ce-fantasy que ne l'était son prédécesseur/inspirateur) mais visite revue et corrigée d'un univers de légende. Admirable et bourré d'idées pour vos scénarios. *(Presses-Pocket «Science-Fiction».)*

La planète Pern, créée par Anne McCaffrey, ne présente guère de ressemblance avec la Mars rêvée par les deux auteurs précédents. **Le vol du dragon**, premier titre d'une série qui en compte cinq(4), décrit longuement ce monde en décadence, que menace un péril venu de l'espace, à la réalité duquel bien peu de personnes croient encore. Les chevaliers-dragons et leurs montures traversant le temps vous inspireront, j'en suis sûr. C'est la première fois, à ma connaissance, que quelqu'un décrit le processus qui permet aux dragons de cracher le feu. De l'excellente science-fantasy. **Le dragon chanteur**, deuxième tome d'une trilogie annexe destinée à l'origine aux adolescents, relèverait plutôt de la première partie de cet article. Le rétrécissement du centre d'intérêt provoque un étirement nuisible au renouvellement de l'imagination. Un livre pour les mordus de Pern. *(Le vol du dragon: Presses-Pocket «Science-Fiction». Le dragon chanteur: Albin Michel «Épées et dragons».)*

Dernier roman de science-fantasy — et il s'agit encore d'une réédition! — : **La planète aux vents de folie**, de Marion Zimmer Bradley. Un volume supplémentaire du cycle de Darkover/Ténébreuse/Ténébrosa, dont on regrettera qu'il ne soit toujours pas édité dans l'ordre chronologique... *(Presses-Pocket «Science-Fiction».)*

Le Fleuve Noir annonce la remise en place, au mois d'octobre, d'une soixantaine de titres devenus introuvables en librairie. Pour l'achat de trois livres, il vous sera remis un agenda 1990 comportant bio-bibliographie et photo des auteurs actuellement au service de la vénérable collection «Anticipation» — qui, je le rappelle, fêtera bientôt ses quarante ans.

Pour le plaisir de l'intellect

L'édition des nouvelles de Philip K. Dick inédites en volume se poursuit avec **Un auteur éminent** et **Souvenir**. Après les textes des débuts, voici l'année 1954, où la métamorphose de l'auteur devient évidente. Les thèmes que l'on qualifiera plus tard de «dickiens» apparaissent au grand jour. L'année suivante, Dick publiera **Loterie solaire**, son premier roman. *(Denoël «Présence du Futur».)*

À la recherche de Faërie, troisième volume de la série des *Voleurs de Rêves*, de Jean-Marc Ligny, fait bien plus avancer le schmilblic que le tome précédent. Des choses deviennent plus claires, d'autres s'obscurcissent. Arrêté, Dan Tiger est envoyé sur Mars où se déroule **Labyrinthe de la nuit**, le quatrième volume, qui paraît fin septembre. Une série intéressante qui vient de prendre sa vitesse de croisière et vous permettra vraisemblablement de scénariser à tour de bras!

Roland C. Wagner

1) Prix, je le rappelle, décerné par les participants à la convention mondiale de SF qui se tient chaque année. En 1990, elle sera à La Haye, si le cœur vous en dit...

2) La rédaction se permet de rajouter sous-Elric et sous-John Carter. Elle décerne la palme du martyre à notre chroniqueur qui a lu ce livre en entier.

3) Critique dans CB n° 51.

4) Dont les deux premiers avaient été publiés aux CLA dans les années '70.

Les derniers jours de mai, signé par le fameux Roland C. Wagner, est un roman divisé en deux tomes (*Un navire ancré dans le ciel* et *La mort marchait dans les rues*) qui commence par une ambiance de mutants pourchassés tout à fait compatible avec Les divisions de l'Ombre; puis permet entre autre de découvrir un moyen peu banal de communiquer avec des extra-terrestres; et qui se termine par une série de révélations trompe-l'œil en forme de poupées russes, dignes des plus machiavéliques romans d'espionnage. Ouf! *(Fleuve Noir «Anticipation»)*
Joe Casus

CONSULTEZ LES ANCIENS...

20 - Dragon Quest - Friedland
21 - Légendes - Squad Leader - Gulf Strike
22 - Ambush - Elfquest
23 - La Nuit de Wormezza (scénario Solo) - Cry Havoc & Siège
24 - 13 JdR d'Heroïc Fantasy au banc d'essai - La Guerre Navale de 43 à 83
25 - Super Heros - Mega - Cold War
26 - Empire : du galactique... au 15 mm - Battles for the Ardennes
27 - SPECIAL SCENARIOS
28 - Alesia - Maléfices - Middle Earth
29 - James Bond - Crusader - La Courtisane (classe de personnage)
30 - Le premier "Bâtisses & Artifices" - Index wargames - Third World War
31 - Air Force - Fall of France - Dessine-moi un monstre

32 - Initiation : D & D ou l'Œil Noir - Rêve de Dragon - Air Force - Junta
33 - La Compagnie des Glaces - Railway Rivals - Wellington's Victory
34 - SPECIAL SCENARIOS - R.O.L.E. (le plus petit JdR)
35 - LAELITH, la ville mystique
36 - Objectif Berlin - Laelith (le cloaque) - Avant Charlemagne
37 - *Turenne 1674 - Profession : Maître de* Donjon - Les jeux Reagan
38 - Tank Leader - Runequest - Warhammer Fantasy Replay
39 - Chill - Stormbringer
40 - F.A.R. 90 - Éditer son jeu de rôle

35 Laelith ville médiévale, ses quartiers, ses habitants, plus une grande carte en couleurs, et son scénario AD & D.

41 SPÉCIAL DONJONS & DRAGONS : article, interview, 2 modules AD & D niveau 8-10 et 1-3. Bâtisses : les bateaux - Jeu en encart 1812 - Scénario Cthulhu - The Twilight War - The Civil War - Aachen - Figurines Napoléoniennes + scénario Les Aigles - Les wargames en aveugle.

42 LES SIX PROVINCES DE LAELITH.- Scénarios : AD & D + Maléfices + Aventure solo - Série Europa : Portrait de famille - Central America - Raid on St-Nazaire - Profession Gardien des Arcanes - Figurines Napoléoniennes (suite).

43 WARGAMES : JOUEZ PLUS SOUVENT. Patton's Best. Figurines : le 15 mm. Critiques JdR : Runequest + scénario. Scénarios : AD & D niv. 3-4, Rêve de Dragon Championnat de wargame 88.

44 NOUVELLE FORMULE (108 pages, encart scénario détachable). Critiques : Star Wars, le jeu de rôle, Blood Baowl, Civilization. Aides de jeu science fiction, poster : le StarCrasher. Dossier Wargame : les hélicos. Le plan de bataille. Figurines 15 mm (suite et fin). Scénarios : Star Wars, Empire Galactique, AD & D niv. 5-6, solo Paranoïa.

45 LA VALLÉE DES ROIS (JdR) : Essai, aide de jeu et scénario. Dossier wargame : LA FLOTTE AMÉRICAINE, combat naval moderne. Fury of Dracula, Guillotine. Figurine : le 25 mm plastique, Guet Apens. JdR : les nécropoles, une vaisseau pirate de l'espace. Scénarios JdR et wargame : Paranoïa, Cthulhu, AD & D niv. 3, Chill, Guet Apens, ASL, Cry Havoc.

46 EMPIRES & DYNASTIES, et ANIMONDE : Essai, aide de jeu et scénario. Dossier : L'art de la guerre à la Renaissance. Théorie et analyse du wargame. Les formations Empire. Aide de jeu Runequest. MAI 68, SUPREMACY. Scénarios AD & D niv. 6, JRTM, Cthulhu SF, Runequest. *Jeu en encart* : 1940.

47 JAMES BOND, LE JEU DE RÔLE, et *TRAUMA : essais, aides de jeu et scénarios.* Dossier wargame : LA GUERRE DANS LE GOLFE PERSIQUE. Full Metal Planète, Britannia. Universom. Scénarios : Table Ronde, Stombringer, Maléfices, Warhammer. Jeu en encart : Sentiers Obscurs.

48 Pamphlet : QUI VEUT LA PEAU DU JEU DE RÔLE ? Dossiers wargame : LA GUERRE AERIENNE. Aide de jeu : Les éclaireurs pour Star Wars. Essais : HAWKMOON, MARVEL SUPER HÉROS, MegaTraveller, DuelMaster, Fief (télématique). Scénarios : AD & D niv. 5, 2 JRTM, HawkMoon, Marvel Super Héros.

49 MULTIMONDES - SPACE MASTER - CYBERPUNK - AMBRE - Sur un plateau : L'AN MIL. Wargames : The Great Patriotic War, trois wargames espagnols + scénarios Les Aigles, Tank Leader, Figurines Guerre de cent ans. Bâtisses : Les châteaux forts. Figurines : quelles règles choisir ? Championnat de wargames : carte Caspara 1812. Scénarios : AD&D niv. 6, James Bond, Runequest.

50 - EXCLUSIF! AD&D 2e édition - Ghôrghôr Bey - Extrait de la BD : Le Signe des Ténèbres - TOP SECRET - GURPS - WHOG SHROG (critique + scén.) - Profession : Gardien des Rêves - Bâtisses & Artifices : le Château Fort - DOSSIER ASIE : Shogun, Warlords, Samuraï, Tokyo Express, Vietnam, Devine : Monstres orientaux (la campagne + tactiques opérationnelles) - Figurines : Armées Asiatiques. Scénarios : AD&D niv. 3, Bushido niv. 3, Multimondes, Cthulhu Now.

51 - HURLEMENTS, ATHANOR : critique, aide de jeu, scénario. Portrait de famille : BATTLETECH - DARKSWORD. Sur un plateau : The Hunt for Red October et Red Strom Rising. Figurines : Comment peindre rapidement une armée. DOSSIER ASIE : Davine (objets magiques orientaux), Midway, Flat Top, Victory in the Pacific, Pacific War, Korean War, etc. Scénarios : Rêve de Dragon, l'Appel de Cthulhu, AD & D niv. 1/2, Hawkmoon, les Aigles, Croisades.

52 - LES DIVISIONS DE L'OMBRE, AUX ARMES, CITOYENS : critique, aide de jeu, scénario. Profession : semi-réaliste - le maquillage pour Grandeur-Natures - LAELITH : temples, théologies, plans. Article 104 : le jeu des manifestations - Scén. JdR : AD&D, Runequest, Star Wars et Warhammer. WARGAMES : Dossier Napoléonien.

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMÉROS ET RELIURES

A RETOURNER PAIEMENT JOINT A : CASUS BELLI, 5, RUE DE LA BAUME, 75008 PARIS

Je souhaite recevoir les N[os] .... de CASUS BELLI au prix unitaire de 30 F franco (Étranger : 35 F).

Je souhaite recevoir .... reliures CASUS BELLI au prix unitaire de 55 F franco (Étranger : 62 F).

Nom, Prénom ....

Adresse ....

Code postal .... Ville ....

- Ci-joint mon règlement de .... F par chèque à l'ordre de CASUS BELLI-BRED.
  Étranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.

CB53

•••••• Petites annonces ••••••

ECHANGE

_ Ech. **JRTM + Ext + Rolemaster (vol. 900 F.) contre wargames VG.** Contacter Pierre Le Treut - 17 rue Ange Le Grand - **22700 Perros-Guirec** (frais payés).

_ Echange **JB007 + Star Wars contre Athanor + écran ou Années Folles (AdC).** Olivier au (1) 64.20.80.15.

_ Echange **Air Force (jamais servi) contre ADD livret du joueur et du maître** en TBE. Joe au (1) 42.40.69.52. après 18h urgent!

PARTENAIRES

_ Débutant cherche pour wargames **partenaires ou club sur Marseille.** Icard Olivier - 18 rue Samatan - **13007 Marseille.**

_ Cherche **partenaires 20 ans mini, avec ou sans expérience pour campagnes complètes régulières de Donjons et Dragons.** Michel au (16) 89.56.48.89.

_ **MJ** cherche **vieux routards pour tout JdR en part. Cthulhu, Warh. JdR, Maléfices.** Tél: (16) 73.26.76.96. **(63000 Clermont-Ferrand).** Venez nombreux!

_ Cherche sur **Pau et alentours partenaire + 16 ans. Fans JRTM et Role Master.** Vds Panranoïa 100 F. 2 Livres dont... Tél: (16) 59.32.35.32. Demander Eric.

_ Cherche **partenaires (15-17 ans) pour JdR WG région 92 et Paris.** Contacter Sébastien à Rueil au (1) 47.51.39.93. pour créer club.

_ Cherche **partenaires sérieux 12-14 ans pour Blood Bowl. Agglomération rouennaise.** Guillaume au (16) 35.60.66.97. **(76230 Bois-Guillaume).**

_ Cherche **joueur pour WFRP, Star Wars, JB 007 et Warhammer Battle, faisant parti d'un club (région Caen, Bayeux).** Tél: (16) 31.80.26.51. Anthony.

_ Cherche **partenaires pour AD&D Hawkmoon JB 007 Star Wars Maléfices et Stormbringer mega 2** etc. Nicolas Lemal - 20 rue de la Source - **29200 Brest.**

_ Cherche **joueurs ou MD sur Montauban ou alentours pour AdC Star Wars DD** etc. Malaurie Marc au (16) 63.93.31.74. **(82000 Montauban).**

_ Cherche desespérément **PJ & MJ (12-15 ans) pour création club Nancy banlieue.** Demander Nicolas au (16) 83.22.85.52.

_ Cherche **5 passionnés JdR 12/15 ans pour parties effrénées.** Demander Cédric à **Meaux** au (16) 64.33.67.60.

_ Rôliste de 15 ans cherche **joueurs(euses) & MD ou club pour Nb JdR sur région Thionvilloise.** Demander David au (16) 82.56.44.38. après 18h.

_ **Runequest**: Assidu recherche désespérément **PJ même novices ou MJ vers Chevreuse.** Bertrand au (1) 34.61.89.45.

_ Cherche **joueuse pour AD&D tous niveaux (débutante bienvenue).** Téléphoner à Matthew au (1) 43.32.95.30. **Paris ou 93** si possible.

_ Avons créé **club de JdR à Sceaux (92).** Cherchons **joueurs intéressés.** S'adresser à la **MJC de Sceaux.**

_ Le Refuge du Dragon vous invite à partager son antre (JdR, WFB, W40K, jeux de plateau). Réponse à C. Coppin - rue G. Renier, 22 - **4370 Waremme/Belgique.**

_ 16, 20, 93, 70, 43: les dix chiffres des **Arpenteurs de rêves.** N'hésitez plus! Nous vous attendons avec impatience!

_ **Asynchrone est née.** Nous vous proposons divers JdR Grandeur Nature. Pour tous renseignements contactez Stéphane au (1) 48.86.90.71.

_ **Maître JdR recherche joueurs pour création d'un club sur la Navarre.** Contacter Bertin Serge au (16) 53.66.04.33. **(64190 Navarreux).**

_ Cherche **club JdR région Dinard ou Dinan** pour joueur débutant. Téléphoner chez Cyril au (16) 96.27.28.54. après 18h.

_ **L'Esprit vagabond club JdR à Moneteau** vous attend en septembre au foyer pour tous. Appeler Christophe au (16) 86.40.53.82. **(89470).**

_ **Les Seigneurs de l'ombre club de Choisy (94)** cherche joueurs et joueuses pour tout JdR (AD&D, AdC...). Contacter Michel au (1) 48.52.61.58.

DIVERS

_ **"666" le fanzine du jeu de rôle d'épouvante** recherche **illustrateurs** même débutants. Ecrire à Philippe Rousseau - 9 rue Chanzy - **21000 Dijon.**

_ **Asynchrone** anime vos soirées avec des JdR grandeur nature. Contactez Stéphane au (1) 48.86.90.71.

_ Cherche **le réveil de Cthulhu de B. Lumley éd. Albin Michel.** BE. votre prix sera le mien. Marc au (16) 38.30.63.61.

_ **Le Chaudron zine des JdR.** Bimestriel 60 p. 20 F. Tél: (16) 80.65.37.51. en dépôt à Soleil Noir - 10 rue Crebillon ZI - **21000 Dijon.**

_ **Photographie décors et scènes gores.** Travail très soigné à partir de 10 F. Fabien Palmari - n°36 Promenade des Oliviers - **13127 Vitrolles.**

_ Cherche **conseil pour l'animation de mon nouveau club La Guilde des Trolls.** Sylvain Blaineau - 13 rue de la Guilleterpe - **85770 Vix.**

_ Recherche **Mr Marc Capellaro Aix en Provence.** Tél: (16) 42.89.27.03. Vitrolles. Huile David - Les Nympheas, bât. 8 avenue de Font Blanche - **13127 Vitrolles.**

_ Cherche **dessinateur/illustrateur pour collaboration à notre fanzine.** env. éch. Dumartin J-M - 101, av. Pierre Dignac - **33470 Gujan-Mestras.**

ACHAT

_ Achète **scén. RQ du CB 43 + scns JB007 + article RQ du Dragon Radieux numéro 17.** Vds wg **Art 104 12 F. Koros 50 F.** Greg au (16) 77.76.94.28.

_ Ach. **Most Wanted 1&2, Ennemies 1&2, Kensington.** Olivier Caumont - allée du Château, Seyre - **31560 Nailloux.** Tél: (16) 61.81.36.64.

_ Cherche **Elfquest.** Demander Sébastien au (16) 27.81.25.14.

_ Achète à tous prix **figurines Citadel.** Ecrire à Gay Olivier - 2 rue des Cités Arc les Gray - **70100 Gray.** Ecrivez vite!

_ Achète **Multimondes vf ou Battletech vf ou Athanor vf** pour moins de 110 F. G. Moucheroud - 1 rés. L'Orangerie - **78170 La Celle St Cloud.** Vite!

_ Cherche **figurines Japon médiéval.** Ecrire à Lazzaroni grégory - 33 rue Doc. Chabert - **84300 Cavaillon.** Pour envoyer votre liste.

_ Cherche **wargames série Europa de GDW (Fire in the East, Fall of France...).** Cédric Potier - 20 av Horatio Smith - **14000 Caen.**

_ Cherche **To the Gren Fields Beyond (SPI) Trench Foot (GDW).** Tél: (16) 21.66.85.35. Demander Régis.

VENTES

_ Vds **WGMS état neuf Croisade Cry Havoc Siège + extension et cartes tactiques + Ave Tenebrae 2e version + Millenium.** Boris au (1) 46.58.65.78.

_ Vds **Star Wars 80 F. Ave Tenebrae 8 of Captain Cosmos 80 F. Ambush + Move Out 150 F. Patton's Best 120 F.** Tout TBE. Demander Philippe au (1) 40.36.04.30.

_ Vds **Runequest + Dieux de Glorantha 250 F. + Bushido 120 F. + Ave Tenebrae 110 F.** Stéphane au (16) 29.78.84.17. (55310) après 18h30.

_ Vds **Ambush + Trad. Fr. (230 F.) + module Purple heart (120 F.)** TBE port compris. Demander Christophe au (16) 44.25.57.28.

_ Vds **ALS 300 F. Stormbringer + D&M 200 F. + Cry Havoc + Cité M 210 F. Cthulhu by Gasl. (vf) 100 F. ou éch.** Tél: (16) 41.47.63.42. Sébastien après 19h.

_ Vds **Fief 80 F. '43 90 F. Baston 100 F. Quirks 80 F. Persian Gulf (GDW) 170 F.** Tous état neuf. Demandez Stéphane au (1) 34.87.06.30. après 18h.

_ Vds **scn Maléfices "Délivrez-nous du mal" 40 F. + J&S n°43 à 51 12 F. + Livres dont... 10 F.** Ech. possible. Franck au (1) 64.94.24.77. après 18h.

_ Vds **Ave Tenebrae 80 F., Manuel du Joueur et du Maître 200 F., Baston + La rue 230 F., Ambush + Move Out 310 F. Rommel (I.T.) 80 F.** Eric au (1) 40.30.67.94. après 20h.

_ Vds **TBE 40 Livres dont... 15 F. l'un + Paranoïa (1e Ed) + écran du MJ + 2 supp., le tout 200 F. Jeu des 1001 nuits 165 F.** Appeler Stéphane au (1) 45.93.09.16.

_ Vds **Empire et Dynastie + Paranoïa + Maléfices ou éch. Tous 50 F.!** Téléphonez à Olivier au (1) 76.77.42.49. après 19h. Dépêchez-vous!

_ Vds **Manuel du Joueur et du maître 180 F. (ou 90 F. chaque) + Livret Expert D&D (70 F.).** Contacter Christian au (1) 39.56.44.83. (78350).

_ Vds **Star Wars état neuf 60 F. et peins vos figurines 3 F.** Dumas mathieu au (1) 64.48.61.77. - 6 rue des Grands Pluviers - **91160 Ballainvillier.**

_ Vds **Fortress Europa 100 F. + COI 100 F. + Flight Leader 150 F. + Supergang 180 F. + Detective Conseil 150 F.** Tél: (1) 46.08.10.11.

_ Vds **Bushido et DD Boîte de base, TBE, 200 F. les 2 ou 100 F. l'un.** Tél: (16) 78.31.53.33. après 18h. Merci d'avance aux acheteurs. **(69330).**

_ Vds **Cyberpunk + scénarios, Gurps Horror.** Demandez Mathias au (1) 47.50.78.71.

_ Vds **Oeil Noir 1 + 2+ 3: 80 F. chaque + 4 scénarios + aides de jeu le tout: 350 F. + Baston 150 F.** Eric au (1) 43.81.60.21. **(93000 Gagny).**

_ Vds **JRTM 150 F. + Siège 150 F.** Demander Pascal au (16) 89.80.03.51. après 19h. **(68000 Colmar).**

_ Vds **Compagnie des Glaces + 3 scénarios 120 F. ou échange contre Miroirs pour Rêve de Dragon.** Tél: (16) 20.27.13.19.

_ Vds **D&D base + 1 scénar (Rahasia) 50 F. La Compagnie des Glaces + 1 scénar 100 F.** Christophe (Bohars, 29N) au (16) 98.01.26.81. après 18h.

_ Vds **Nato (VG) LODZ (wargamer) vf, Kaiser's Battle (Strtegy et tactics) vf et autres wargames en vf.** Contacter Stéphane au (1) 43.05.70.41.

_ Vds **Full Metal Planter, Raid on St nazaire, Purple heart, Plan Barbarossa, Nap. à Austerlitz, RAF** TBE au (1) 43.97.12.43. chambre n°4.

_ Vds **Paranoïa + 1 scénario 70 F. + Blood Bowl 60 F. + Chill 1 & 2 + 2 scénarios 120 F.** le tout TBE. Contacter Jérôme après 18h au (1) 42.05.27.32.

_ Vds **JRTM + écran + Angmar + La Lorien + Arthedain.** Tout très bon état. Prix 350 F. frais de port compris. Tél: (1) 30.54.74.53. Demander Yann.

_ Vds **RM BE 300 F., RMC 1, 2, 3 et C&T 100 F. l'un + ADD (GM, MMI, OA, Greyhawk) 100 F. l'un + Livres... 10F. l'un.** Jérôme au (1) 42.70.72.30.

_ Vds **Air Force 110 F. Paranoïa + Aigüe 160 F. Chill 1, 2 + Tournée mortelle 200 F. JB 007 100 F.** Stéphane au (1) 30.54.12.10. WE uniquement.

_ Vds **tout Cthulhu + The Morrow project + Trauma + Mega + ASL + Beyond Valor,** le tout TBE. Tél: (16) 94.21.78.19.

_ Vds **Ambush (neuf) 195 F. AdC 115 F. Masques Nyarlathotep 120 F. + autres scénarios 70 F. Les Aigles (TBE) 185 F.** Patrick au

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

(à découper ou à photocopier)

A retourner à CASUS BELLI - Services petites annonces - 5 rue de la Baume - 75008 PARIS

Ecrivez lisiblement en CAPITALES en utilisant une case par lettre et un blanc entre chaque mot. Notez vos noms et adresses complètes ou votre téléphone avec obligatoirement le (1) pour Paris et sa région, le (16) et le code postal de la ville pour la province. Toute annonce pour des produits informatiques, des photocopies de règles ou de traduction est... supprimée.

Devant l'affluence des petites annonces, seules celles arrivées avant la date limite et libellée sur le dernier bon à découper (une photocopie est permise) seont désormais publiées.

Casus Belli n°53 - Parution n°54 novembre. Date limite 15 octobre.

Etes-vous abonné ☐ NON ☐ OUI (joignez votre étiquette)

CLASSEMENT

☐ Vente ☐ Achat ☐ Echange

☐ Partenaires ☐ Clubs ☐ Divers

(16) 47.28.23.93. **(37)**.

_ Vds **nbreux wargames état neuf et vieux Casus, J&S et Strategy & Tactics**. Franck Cartel au (16) 44.49.74.98. **(60590)**.

_ Vds TBE **réf3, réf4, Kadath, Yuggoth 70 F., Greyhawk, Compagnon, T1-4 110 F., X2, X4, X6, X7, X8 60 F.** François au (1) 48.33.20.27. **(93)**.

_ Vds **Runequest vf + Maître des Runes + Monts Arc en Ciel + Warhammer RPG + personnage état neuf 500 F. ou séparé**. Laurent au (16) 35.85.76.38. **(76630)**.

_ Vds **Paranoïa + Aigüe + écran + scénario** 200 F. le tout. Patrice Quiblien - 7 rue Michelet - **42350 La Talaudiène**.

_ Vds **Pacific War (VG)** pour 330 F. (TBE). Demander Timothée au (1) 47.36.29.96.

_ Vds **Livres dont vous êtes le héros 15 F. + Oeil Noir Init. + suppléments 90 F. l'un**. Le tout assez bon état. Tél: (1) 64.95.85.78. Christophe.

_ Vds **AD&D joueur + MD + Monstres + D&D Base + Expert + Comp. + Rêve de Dragon + Pendragon + Emp. Galactique + Talisman + Stormbringer 100 F. chaque + F. Folio 300 F.** au (1) 34.12.26.75.

_ Vds **Stormbringer 120 F. écran 55 F. Démons et Magie et Chant des Enfers 60 F. Voleur d'Ames 75 F. Tt Chill 100 F.** Maître Nicolas au (1) 39.19.60.47.

_ Vds **Dark Future, An Mil (jeufs), Chivalery, supplément de Cthulhu** (TBE). Tél: (16) 83.28.41.05. à Nancy chez Mr Thiebaut Viel après 19h.

_ Vds **Star Wars 65 F. Warhammer JDRF 150 F.** TBE (neuf) au (16) 44.40.16.07.

_ **Stop affaire! Figurines Cthulhu, Démons et autres à fourguer.** Pierre Noguès - 169 rue de Fontenay - **94300 Vincennes**. Merci.

_ Vds **Les Aigles 150 F. Amirauté 100 F. Zargos Lords 100 F.** Tél: (16) 80.46.13.23. **(21800 Quetigny)**. Demander Jean-marc.

_ Vds/Ech. **Merp, D&D Base, T&T, Storm. (30-70 F.) contre ext. Warhammer, Livres SF.** Bousser Thomas - 24 rue Mangin - **57500 St Avold**. Tél: (16) 87.92.61.97.

_ Coucou vds **Judge Dredd + Companion + Judgement Day + Slaughter Margin** 250 F. le tout bon état. Appeler Didier au (1) 43.47.17.24.

_ Vends **Stormbringer** très bon état jamais servi 140 F. Ecrire à Léonard Moulinas - 42 rue du Port - **35600 Redon**. Tél: (16) 99.71.04.97. après 18h.

_ Vds **L'Ultime Epreuve: Base + Chroniques de Linaïs + 3 scénarios**. Bon état 1500 FB. Demander Nicolas au (19) 065/78.23.30. **(Belgique)**.

_ Vds **matériel ADD 55 modules + OA, LL, FF, DSG,...** Pas cher! Contacter Benoit au (1) 42.24.17.05. Liste sur demande. Appeler le soir. Dépêchez-vous!!

_ Vds **Star Wars 50 F. Cry havoc 100 F. Citée Médiévale 100 F. Le Château des Templiers 100 F.** Yann au (16) 20.33.80.05. après 19h.

_ Vds **Blood Bowl 2 neuf 200 F. Oeil Noir 1, 2 TBE 200 F. Napoléon à Austerlitz TBE 100 F.** Philip. Martinet - 14 rue Charles Rhône - **78100 St Germain-en-Laye**.

_ Vds **Patton's Best** prix à débattre (jamais servi). Jean-Jacques au (16) 75.56.26.49. (semaine).

_ Vds **JB007 TBE + Dr No + 4 scénarios**, le tout 200 F. Tél: (16) 40.56.56.01. (44750) le week-end.

_ Vds **MM2 (80 F.) + DD Base + Exp. (85 F. l'un) + Modu. B3-4-5-6 x1-2-4-5 (un: 45 F.) + Warg. 2Fleet (franç.) 200 F.** (TBE). E. Jault - 10 allée des Erables - **71500 Louhans**.

_ Vds **42 Livres dont vous êtes le héros** 400 F. le tout. Tél: (16) 93.63.79.24. **(06220 Vallauris)** après 18h.

_ Vds 150 F. état neuf **Multimondes ou échange contre Runequest**. Tél: (16) 54.96.23.46; le samedi après midi. Emmanuel Siaud **(41300 Salbris)**.

_ Vds **3 boîtes Oeil Noir: Initiation, accessoires, extension.** 70 F. chaque ou 200 F. les 3. Si achat des 3, 5 scénarios gratuits. Tél: (1) 48.54.67.39.

_ Vds **AD&D (MJ + GM + MM + écrans) bon état 250 F. AdC + Frag. + écran 120 F. Paranoïa + Par. Aigüe neuf 150 F.** Mathieu au (16) 90.20.38.01.

_ Vds pour **AD&D DMG PH UA Deities 100 F. pièce ou 350 F. les 4. Vds Okinawa, East & West 100 F. chaque**. François au (16) 82.56.58.48.

_ Vds **Samouraï vf (AH) 100 F. Samouraï JD 80 F. Solferino JD 50 F. "Aux armes" 50 F. Borodino 50 F. TBE, cherche ou échange JB007 + ext.** au (16) 48.67.04.55. **(18000 Bourges)**.

_ Stop! Vds **manuels Joueur, Maître, Monstres + FF + UA + OA + Dongeoner's + P.H. 2nd version**. TBE. Frédéric ua (1) 48.76.22.79.

_ Vds **WD 30 à 78, CB 32 à 52, DR, COM, Dragon 65 à 89, etc.** Rens. contre env. timbres. L. Ryder - 108 rue du vieux Pont de Sèvres - **92100 Boulogne**.

_ Vds **Tac Air + Firepower (neufs) 200 F. ou éch. contre Ranger**. Thomas Brotel au (1) 39.62.91.88. - 1, rue Ramponneau - **78600 Mesnil-Le-Roi**.

_ Vds **Chainsaw Warrior** état neuf 150 F. après 20h. au (1) 48.66.19.44. Demander Yann.

_ Vds **Squad Leader + Cross of Iron pour 150 F.** Ecrire à Poinson Chris. - Vergongheon - **43360 Arvant**.

_ Vds **Pendragon module de base 200 F. fiches PJ + Livres MJ et Joueur (règles) TBE. Tél: (16) 90.39.18.24. Demander Frédéric.**

_ **Vds Maléfices, état neuf 100 F. + Oeil Noir boîte de base et extension, état correct 100 F.** Yann au (16) 40.50.50.82. **(44300)**.

_ Vds **Siège + Cry Havoc neufs 200 F. les 2 + port**. Ecrire Laurent Vanderpotte - 6 rue Mchal Joffré - **78320 Le Mesnil St Denis.**

_ Vds **Chill Base 90 F. + Oeil Noir 1, 2, 3 80 F. chaque ou 200 F. le tout avec 4 scénarios**. Franck le soir au (16) 56.24.43.71. **(33000 Bordeaux)**.

_ Vds ou Ech. (150 F.) **B-17 Queen of the Skies contre Patton's best**. Tél: (16) 91.31.66.55. de 19h à 20h. Demander Christophe.

_ Vds **D&D Base et Expert 175 F. les 2 + Livres jeux 10 F. l'un** tous excellent état Contacter Olivier au (1) 93.84.55.78. **(06100)**.

_ Vds **PH + UA + DMG + LL + OA + MM + Dongeoneer's** 500 F le lot. Jean-Marc Coulon au (1) 45.80.69.57.

3615 CASUS Rubrique PA

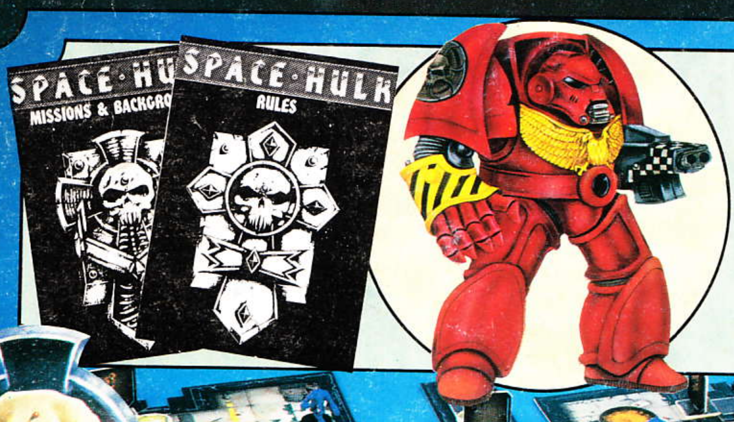

INUTILE D'ATTENDRE !
JEUX DESCARTES
2567:
OUVERTURE DU
RELAIS-BOUTIQUE
JEUX DESCARTES
D' EL DORADO.
1989:
PLUS DE 50 MAGASINS
À VOTRE SERVICE !
FRANCESCANO
voir liste des Relais-Boutiques JEUX DESCARTES page ci-contre.

SPACE HULK

HOMME CONTRE ALIEN EN COMBAT DESESPERE



Space Hulk™ fournit tout ce dont vous avez besoin pour régler l'ultime conflit entre Marines et Aliens. L'un des joueurs contrôle les Spaces Marines, équipés d'un armement terrifiant et d'armures "Terminator", ils sont la premiere ligne d'assaut de l'Empereur de l'Humanité.Les autre joueurs contôlent les Genestealers, d'impitoyables Aliens venant d'une autre galaxie, rapides et terriblement dangereux.La bataille se déroule à bord d'un vaisseau géant.
C'est un combat à mort !



LA BOITE CONTIENT

- 30 figurines plastique finement scultées : 10 Space Marines & 20 Genestealers
- 49 sections en couleur de couloirs et de pièces s'adaptant les unes aux autres
- livret de règles avec illustrations, exemples et conseils de jeu
- livret de mission avec six missions
- plein de marqueurs de couleurs et des portes (avec leurs bases en plastique)
- 5 dés à 6 faces

TRADUCTION FRANCAISE DES REGLES ET DES MISSIONS

GAMES WORKSHOP™

AGMAT 79 av RASPAIL 94250 - GENTILLY